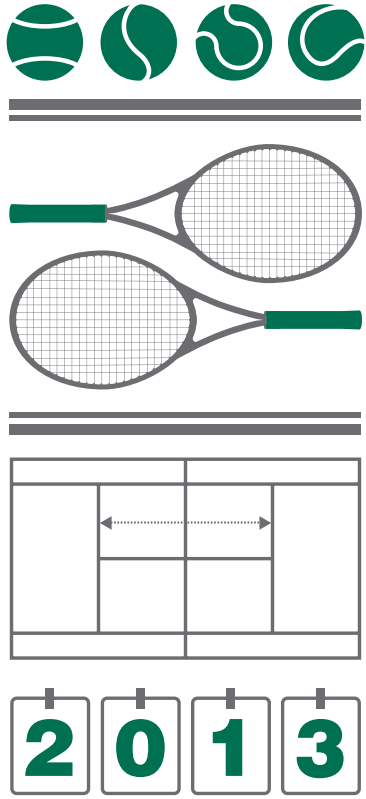



# FONCTIONS ET PROCEDURES ITF

# POUR LES OFFICIELS

ITF
International Tennis Federation

## TABLE DES MATIÈRES


**I FONCTIONS ET RESPONSABILITÉS DES OFFICIELS ITF**

A APPLICABILITÉ 1
B SUPERVISEUR ITF/JUGE ARBITRE 1
C CHEF DES ARBITRES 4
D ARBITRE DE CHAISE 5
E JUGE DE LIGNE 7

**II PROCÉDURES ITF POUR LES OFFICIELS**

A APPLICABILITÉ 7
B QUESTIONS DE RÉGLEMENT DU TENNIS 8
C QUESTIONS DE FAIT 8
D DÉBUT DU TOURNOI/DE LA PARTIE 11
E TEMPS DE REPOS DU JOUEUR, INTERRUPTION MÉDICALE ET TOILETTES 11
F SUSPENSION ET REPORT 16
G ANNONCES DE L'ARBITRE 17
H ANNONCES DES JUGES DE LIGNE 20
I GESTES VISUELS 21
J FEUILLE D'ARBITRAGE ITF/APPAREILS DE SCORES PORTABLES DE L'ITF 21
K RESPONSABILITÉS DES ARBITRES 23
L ARBITRER AVEC UN EFFECTIF DE JUGES DE LIGNE COMPLET 23
M ARBITRER AVEC UN EFFECTIF DE JUGES DE LIGNE RÉDUIT 23
N ARBITRER SANS JUGES DE LIGNE 24
O PROCÉDURES POUR LES PARTIES JOUÉES SANS ARBITRE DE CHAISE 24
P GÊNE 24
Q JEU CONTINU/DÉPASSEMENT DE TEMPS 25
R MAUVAISE CONDUITE DU JOUEUR SUR LE COURT 25
S VIOLATIONS DE CODE NON VUES PAR L'ARBITRE DE CHAISE 26
T DISQUALIFICATION IMMÉDIATE 26
U CODE DE CONDUITE DES OFFICIELS 26

**III INTERPRÉTATIONS 30**

**IV ANNEXES**

A PORTAIL DE L'ARBITRAGE DE L'ITF 32
B FEUILLE D'ARBITRAGE ITF 33
C PROCÉDURES ITF POUR INTERRUPTION MÉDICALE 34
D DISPOSITION DES JUGES DE LIGNE ITF 36
E PROCEDURES POUR LES PARTIES JOUÉES SANS ARBITRE DE CHAISE 39


Pour toute mention faite ci-après de l'International Tennis Federation ou de l'ITF il conviendra d'entendre ITF Limited.

# I FONCTIONS ET RESPONSABILITES DES OFFICIELS ITF

## A APPLICABILITÉ

Le présent article s'applique à toutes les épreuves homologuées ou reconnues par l'ITF. Cette applicabilité n'affectera en rien le droit des épreuves homologuées ou reconnues par l'ITF de promulguer et d'appliquer leur propre règlement spécial à condition que celui-ci reste en accord avec les principes et les dispositions du présent article I.

## B SUPERVISEUR ITF/JUGE ARBITRE

Les fonctions et les responsabilités décrites ci-dessous s'appliquent à un superviseur ITF/juge arbitre. Dans certains cas, ce rôle sera assuré par un seul officiel homologué. Dans d'autres cas, un juge arbitre (local), avec l'assistance d'un chef des arbitres, s'occupera de toute la planification d'avant tournoi et assumera toutes les fonctions et responsabilités attachées à ce rôle, tandis que le superviseur ITF, avec l'assistance du juge arbitre, aura la charge de tout ce qui touche à l'organisation sur le site et cela dès son arrivée. Pour la Coupe Davis, la Fed Cup et les autres épreuves par équipes, le juge arbitre fait également office de superviseur ITF.

Le superviseur ITF/juge arbitre devra:

**1** Être seul compétent sur le site pour statuer en dernier ressort sur toutes questions liées à l'interprétation du Règlement du tournoi, du Code de conduite et des Règles du tennis applicables au tournoi et exigeant une résolution immédiate sur le site du tournoi.

**2** Si nécessaire, avant l'épreuve, diriger des séances de formation et des réunions avec tous les officiels pour bien les familiariser avec toute la réglementation s'appliquant à l'épreuve concernée.

**3** Désigner un Chef des arbitres et s'assurer que celui-ci s'acquitte scrupuleusement de ses fonctions et de ses responsabilités.

**4** Approuver les affectations aux différents matches de tous les arbitres de chaise et juges de ligne.

**5** Retirer un arbitre de chaise et/ou retirer, alterner ou remplacer tout juge de ligne ou juge de filet lorsqu'il le juge nécessaire pour améliorer l'arbitrage d'une partie.

**6** Évaluer la prestation de tous les arbitres de chaise.

**7** S'assurer de ce que chaque court, filet, poteau et piquet de simple soit conforme au cahier des charges énoncé dans les Règles du tennis et de ce que chaque court soit équipé comme suit :

**a** Chaise de l'arbitre

- La hauteur recommandée pour la chaise de l'arbitre est de six (6) pieds minimum (1.82 m) et de huit (8) pieds (2.44 m) maximum;
- La chaise de l'arbitre sera placée dans le prolongement du filet à environ trois (3) pieds (0.9 m) du poteau de filet;
- Si l'on se sert d'un microphone, il devra être muni d'un interrupteur marche/arrêt, facile à régler et ne devra pas être portable. On ne pourra utiliser aucun microphone de radiodiffusion ou de télédiffusion sur la chaise d'arbitre ou aux alentours de la chaise (entre les lignes de fond) ;

- Pour les tournois en plein air, il faudra prévoir un parasol.

**b** Chaises des juges de ligne
- Les chaises des juges de lignes de service et de fond seront placées dans le prolongement de leurs lignes respectives, le long de l'entourage de côté. Elles ne doivent pas être surélevées par rapport à la surface du court et seront placées à une distance minimale de douze (12) pieds (3.66 m) des côtés du court;
- Les chaises des juges de médiane et de longues seront placées dans les coins du court, au fond, sauf disposition contraire ;
- Lorsque le soleil risque de poser problème, on placera les chaises des juges de ligne de sorte à ce qu'elles ne soient pas face au soleil;
- Lorsque le soleil ne pose pas problème, on placera les chaises des juges de ligne du côté du court opposé au côté où se trouve la chaise de l'arbitre.

**c** La chaise du juge de filet
- On placera une chaise pour le juge de filet à proximité du poteau de filet et, si possible, à l'opposé du côté du court où se trouve la chaise d'arbitre.

**d** Les chaises des joueurs
- Les chaises pour les joueurs seront placées à droite et à gauche de la chaise d'arbitre.

**e** Produits disponibles aux joueurs
- Eau, boissons, gobelets, serviettes et sciure seront mis à la disposition des joueurs pour chaque partie.

**f** Instrument de mesure
- Un mètre rigide, à ruban ou tout autre appareil de mesure devra être disponible pour mesurer la hauteur du filet et l'emplacement des piquets de simple.

**g** Chronomètre, feuille d'arbitrage, etc.
- L'arbitre de chaise devra avoir à disposition pour chaque partie un chronomètre, une feuille d'arbitrage ITF et des crayons.

**8** S'assurer de ce que ni la bâche de fond de court, ni les banderoles et les murs de fond de court ne soient recouverts, entièrement ou partiellement, de blanc, jaune ou toute autre couleur claire susceptible de troubler la vue des joueurs.

**9** Déterminer les conditions de la partie et les transmettre aux compétiteurs (par ex. la marque des balles, le nombre de balles/changements de balles, la surface de jeu, le nombre de manches, de jeux décisifs/manches à l'avantage, application ou non du super jeu décisif et tous autres éléments utiles), avant le début du tournoi.

**10** Désigner dans un emplacement bénéficiant d'un maximum de visibilité au milieu d'une zone réservée aux joueurs un tableau d'affichage officiel et en notifier la fonction et l'emplacement à tous les joueurs. Dès qu'il sera établi, on affichera le programme de la journée sur le tableau d'affichage officiel.
Les joueurs sont chargés de vérifier eux-mêmes auprès du superviseur ITF/juge arbitre les parties qu'ils doivent disputer dans la journée.

**11** Désigner au titre d'horloge officielle du tournoi une horloge visible de tous dans un lieu donné et notifier tous les joueurs de son emplacement et de sa fonction. Les montres bracelet, montres de poche ou à gousset ne sont pas autorisées, sauf indication contraire.

**12** Avant d'établir les tableaux, obtenir les Wild Cards auprès du Directeur du tournoi/Comité de tournoi. Se concerter avec le Directeur du tournoi ou Comité de tournoi et un représentant des joueurs pour déterminer :

- La liste définitive des joueurs inscrits;
- Le classement à utiliser pour l'établissement des têtes de série;
- Toute autre information utile à l'établissement du tableau.

**13** Réaliser les tableaux pour l'épreuve de qualification et l'épreuve principale.

**14** Afficher sur le tableau d'affichage officiel du bureau du superviseur ITF /juge arbitre tous les formulaires d'inscription (qualifications, tableau final, suppléants et Lucky Losers) avec annonces explicatives.

**15** Préparer le programme de la journée, en programmant les parties sur des courts spécifiques de sorte à ce qu'elles se déroulent de façon consécutive et sans délais, ou, le cas échéant, les programmant en indiquant clairement qu'elles ne se joueront « pas avant » une heure donnée. Une fois la programmation diffusée, on ne devrait plus la changer.

**a** Avant le tournoi

Avant de faire la programmation des parties de la première journée, contacter le/les superviseur(s)/juge(s) arbitre(s) des tournois de la semaine précédente afin de savoir quels sont les joueurs encore en lice dans ledit tournoi qui de ce fait risqueront d'être retardés pour leur première partie. Dans la mesure du possible, et à condition de ne pas perturber l'équilibre de la programmation et de ne pas retarder le déroulement du tournoi, le superviseur ITF/juge arbitre devrait s'efforcer de programmer les parties de sorte à pouvoir raisonnablement arranger les joueurs ne pouvant éviter des retards raisonnables.

**b** Qualifications

L'épreuve de qualification pour le simple devrait être programmée de sorte à se terminer la veille du début du tableau final, à moins que l'ITF n'en décide autrement. On établira le programme des parties de sorte à ce que les joueurs n'aient pas à disputer dans une journée plus de deux parties de simple en qualifications, sauf en cas de perturbation de la programmation pour cause d'intempéries ou de circonstances inévitables.

Lorsqu'il est nécessaire de faire disputer dans une même journée plus d'un tour des qualifications, le programme des parties devra être conforme aux sections du tableau.

**c** Tableau final

Les joueurs ne pourront pas disputer plus d'un simple et plus d'un double dans la même journée, sauf en cas de perturbation de la programmation pour cause d'intempéries ou de circonstances inévitables. On programmera les parties de sorte à ce qu'un joueur puisse disputer son simple avant son double, sauf indication contraire du superviseur/juge arbitre ITF.

**16** S'assurer avant chaque match de balayer le court et les lignes des terrains en terre battue ou autre revêtement du type tapis sablé.

**17** Décider si le court est praticable.

**18** Délimiter une zone spécifique dans laquelle on annoncera toutes les parties conformément au programme de la journée, en utilisant de façon raisonnable tous les moyens disponibles. À l'annonce de leur partie, les joueurs devront être

prêts à jouer. Dans certains cas exceptionnels, ce sera le superviseur ITF/juge arbitre qui déterminera l'heure à laquelle on annoncera une partie ou l'heure à laquelle la partie a été réellement annoncée.

**19** Décider s'il faut accorder davantage de temps pour l'échauffement (de dix (10) minutes normalement) lorsque les joueurs n'ont pas pu s'entraîner avant la partie en raison des intempéries.

**20** Décider s'il faut déplacer une partie sur un autre court.
Si une partie est interrompue ou reportée pour cause d'intempéries ou pour toutes autres circonstances inévitables, décider alors, pour éviter à un joueur de disputer deux parties de simple dans la même journée, ou, s'il faut le faire pour terminer l'épreuve, de déplacer une partie sur un autre court, qu'il soit couvert, en extérieur et de quelque surface que ce soit.
Dans tous les autres cas, on ne déplacera pas une partie si elle est officiellement commencée, c'est à dire une fois que le serveur a servi la première balle de service du premier point ; sauf si les joueurs consentent à déplacer la partie.
Si possible, on ne changera de court qu'en fin de manche ou après un nombre de jeux pairs dans la manche.

**21** Décider quand reporter une partie pour cause d'intempéries, d'éclairage insuffisant ou pour d'autres raisons. Si la partie est reportée pour cause d'obscurité, le report devra intervenir en fin de manche ou après avoir atteint un nombre de jeux pairs dans une manche.

**22** Dans les tournois, le cas échéant, assumer la responsabilité d'examiner les violations du Code de conduite, d'infliger des amendes et, dans la mesure du possible, de faire en sorte que chaque joueur verbalisé pour infraction sur le site reçoit le formulaire de violation de code adéquat.

**23** Être présent sur le site à tout moment lorsque les parties du tournoi sont en cours.

**24** Le superviseur ITF/juge arbitre ne fera pas office d'arbitre de chaise à cette épreuve.

**25** Pour la Coupe Davis, la Fed Cup et les épreuves des Circuits ITF Professionnels, tous les superviseurs ITF/juges arbitres doivent utiliser un mètre rétractable pour mesurer le court, un ordinateur personnel compatible avec les logiciels ITF, et doivent avoir un compte personnel de messagerie électronique qui soit fiable.

**26** Tous les superviseurs/arbitres d'épreuves ITF du Circuit Pro doivent être entièrement familiers avec les appareils de scores portables et leur usage correct.

## C CHEF DES ARBITRES

Le chef des arbitres doit:

**1** Recruter suffisamment d'officiels compétents pour le tournoi.

**2** Diriger les formations nécessaires aux officiels avant le tournoi, comprenant entre autres une révision des Règles du tennis et des sections pertinentes du Règlement du tournoi et du Code de conduite.

**3** Préparer une liste des officiels, qui devra comprendre l'adresse postale et, le cas échéant, les certifications ITF/qualifications nationales de tous les officiels employés pendant le tournoi. Un exemplaire de cette liste sera remis au superviseur ITF/juge arbitre et, au besoin, au département d'arbitrage ITF (*ITF Officiating)*.

**4** Établir les affectations des officiels par court et par journée du tournoi, étant entendu que ces affectations seront soumises à l'approbation du superviseur ITF/juge arbitre.
**5** Organiser des réunions avec tous les officiels de la compétition afin de préciser les affectations aux courts et les procédures à adopter pour les annonces, les gestes, les rotations et les autres responsabilités. Pour plus d'informations concernant les responsabilités des juges de ligne, veuillez vous référer au Guide pour le Juge de Ligne ITF (*ITF Line Umpire Guide*).
**6** Évaluer les prestations sur les courts de tous les officiels de la compétition.
**7** Être sur le site à tout moment lorsque les parties sont en cours.
**8** Le chef des arbitres ne fera pas office d'arbitre de chaise ou de juge de ligne pour cette épreuve, sauf approbation du superviseur/juge arbitre ITF.
**9** Assister le superviseur/juge arbitre ITF dans l'exercice de ses fonctions.
**10** Tous les chefs des arbitres d'épreuves ITF du Circuit Pro doivent être entièrement familiers avec les appareils de scores portables et leur usage correct.

## D ARBITRE DE CHAISE

L'arbitre de chaise doit :

**1** Avoir une très bonne connaissance de tous les aspects des Règles du tennis, du Règlement du tournoi et du Code de conduite applicable à l'épreuve. Il s'acquittera de ses obligations conformément aux procédures de l'ITF.
**2** Porter une tenue identique à celle des autres arbitres de chaise, conformément aux consignes du superviseur ITF/juge arbitre.
**3** S'informer de la prononciation correcte du nom des joueurs.
**4** Être sur le court avant les joueurs.
**5** Immédiatement avant la partie, avoir une conférence avec les joueurs pour :
  **a** Leur communiquer toute information utile;
  **b** Tirer au sort en présence des 2 joueurs /équipes afin de déterminer qui servira/relancera en premier et de quel coté. Si le jeu est interrompu avant le début de la partie, les joueurs pourront choisir à nouveau, le résultat du tirage au sort restant acquis;
  **c** Vérifier que les joueurs sont habillés conformément aux dispositions vestimentaires du Code de conduite. Tout changement de tenue pour non-conformité prenant plus de quinze (15) minutes pourra entraîner une disqualification immédiate. Un approprié nouvel échauffement pourra être autorisé.
**6** Avoir un chronomètre portable qu'il utilisera pour chronométrer l'échauffement (normalement cinq (5) minutes), les vingt (20) secondes entre les points, les quatre-vingt-dix (90) secondes autorisées pour les changements de côté et les cent vingt (120) secondes autorisées en fin de manche. Il utilisera également ce chronomètre pour effectuer toute autre mesure de temps spécifique définie par tout Règlement applicable à l'épreuve.
**7** Être responsable du nombre de balles nécessaires pour la partie, y compris des balles usagées. Les boîtes de balles neuves ne seront ouvertes que juste avant le changement de partie/de balles.
**8** Déterminer toutes les questions de fait survenues au cours d'une partie (comprenant l'annonce des balles lorsqu'il n'y a pas de juges de ligne).

**9** S'assurer du respect des règles par tous les joueurs et les officiels sur le court.

**10** Retirer, alterner ou remplacer tout juge de ligne ou juge de filet s'il estime que cela peut améliorer l'arbitrage de la partie.

**11** Exercer son pouvoir décisionnel pour toute question de règlement du tennis survenue au cours de la partie, étant entendu que les joueurs ont le droit de faire appel au juge arbitre/superviseur ITF.

**12** Annoncer le score après chaque point conformément aux procédures de l'ITF.

**13** Répéter les annonces d'un juge de ligne ou juge de filet seulement lorsque celles-ci ont été effectuées à voix basse ou s'il s'agit d'une balle proche requérant confirmation pour qu'il ne subsiste aucun doute pour les joueurs.

**14** Remplir une feuille d'arbitrage ITF pendant la partie conformément aux procédures approuvées par la ITF (voir page 18 et l'Annexe B). Tous les arbitres de chaise d'épreuves ITF du Circuit Pro doivent être entièrement familiers avec les appareils de scores portables et leur usage correct.

**15** Déjuger (« overrule ») un juge de ligne seulement lorsque celui-ci commet une erreur évidente et seulement si l' « overrule » intervient tout de suite après l'erreur. Tout overrule doit être prononcé conformément aux procédures approuvées par l'ITF (voir page 8).

Les fautes de pied évidentes qu'un juge de ligne omet d'annoncer seront annoncées par l'arbitre de chaise en suivant les procédures applicables en cas d'erreur évidente.

**16** Se charger de toute inspection de trace. Les inspections de trace ne se font que sur les courts en terre battue (voir Procédures pour l'inspection de trace, page 8).

**17** Faire tout son possible pour contrôler les spectateurs. Lorsque les spectateurs perturbent le bon déroulement d'une partie, l'arbitre de chaise devrait rester courtois et solliciter leur coopération.

**18** Se charger de diriger les ramasseurs de balles pendant la partie, de sorte à ce qu'ils assistent les joueurs, sans toutefois les déranger.

**19** Se charger de tous les changements de balles et décider si une balle est apte au jeu ou non. S'assurer que la partie se déroule avec le nombre correct de balles. Les balles perdues devraient être remplacées dès que l'occasion se présente. S'il faut remplacer une balle, on utilisera une balle neuve au cours de l'échauffement ou des deux (2) jeux qui suivent un changement de balles (avant le début du premier point du troisième jeu) ; sinon on fournira une balle d'usure comparable.

Il faudra ouvrir un nombre adéquat de boîtes de balles et les vérifier suffisamment de temps avant chaque changement de balles pour éviter tout délai dans la partie.

**20** Déterminer si un court reste praticable ou non. Si en cours de partie survient un changement de situation qui, de l'avis de l'arbitre de chaise, rend le court impraticable, ou que les intempéries ou d'autres conditions imposent l'interruption de la partie, l'arbitre de chaise devrait alors interrompre la partie et en notifier le superviseur ITF/juge arbitre. Durant l'interruption de la partie, et jusqu'au moment où celle-ci est reportée, l'arbitre de chaise doit s'assurer de ce que lui-même et tous les autres officiels sur le court soient prêts à reprendre la partie.

Si l'on interrompe une partie en raison de l'obscurité, on ne devrait le faire qu'en fin de manche ou lorsque l'on arrive à un nombre de jeux pairs dans la manche.

Après l'interruption ou le report d'une partie par le superviseur ITF/juge arbitre, l'arbitre de chaise consignera l'heure d'interruption de la partie, le point, le jeu, le score dans la manche, le nom du serveur, et les côtés respectifs de chaque joueur au moment de l'interruption, avant de faire ramasser toutes les balles utilisées dans la partie.

**21** À la fin d'une partie, faire un compte-rendu détaillé au superviseur ITF/juge arbitre concernant toutes les décisions prises au cours de la partie, relatives à l'application du Code de conduite.

### E JUGE DE LIGNE

Un juge de ligne doit:

**1** S'acquitter de ses obligations conformément aux procédures approuvées par l'ITF. Pour plus de détails veuillez vous référer au Guide du Juge de Ligne ITF.

**2** Porter une tenue identique à celle des autres juges de ligne, conformément aux consignes du superviseur ITF/juge arbitre. Les juges de lignes ne devront pas porter de tenues de couleur blanche, jaune ou de toute autre couleur claire susceptible de troubler la vue des joueurs.

**3** Être à l'heure à toutes les affectations.

**4** Adopter une position qui lui assure la meilleure vue de sa ligne.

**5** Annoncer seulement les balles qui tombent sur sa ligne et ne pas donner son avis sur les annonces faites sur d'autres lignes.

**6** Annoncer les fautes de pied lorsqu'il est affecté à une ligne de fond, une longue ou une médiane.

**7** Faire rapidement le signe « balle non vue » lorsqu'il n'est pas en mesure d'annoncer une balle.

**8** Se corriger immédiatement après une annonce erronée.

**9** Ne jamais annoncer une balle « out/faute » avant qu'elle n'ait touché le sol.

**10** Rester silencieux si l'arbitre de chaise le déjuge. Dire aux joueurs d'adresser toutes questions à l'arbitre de chaise.

**11** Signaler immédiatement à l'arbitre de chaise toute violation du Code de conduite que celui-ci n'aurait pas vue ou entendue.

**12** Accompagner un joueur lors d'une interruption pour aller aux toilettes ou se changer pour s'assurer a ce que le joueur n'utilise pas cette interruption à toute autre fin. S'il y a violation de cette procédure, le juge de ligne doit dire au joueur que celui-ci commet une infraction au règlement et il doit en faire part à l'arbitre de chaise.

**13** Ne pas attraper les balles ou tenir les serviettes des joueurs.

**14** Ne pas engager de conversation avec les spectateurs.

**15** Ne jamais applaudir les joueurs.

**16** Ne pas quitter le court sans la permission de l'arbitre de chaise.

## II PROCÉDURES ITF POUR LES OFFICIELS

### A APPLICABILITÉ

Le présent Article s'applique à toutes les épreuves homologuées ou reconnues par l'ITF. Cette applicabilité n'affectera en rien le droit des épreuves homologuées ou

reconnues par l'ITF de promulguer et d'appliquer leur propre règlement spécial à condition que celui-ci reste en accord avec les principes et les dispositions du présent Article II. En ce qui concerne toutes les compétitions par équipes, les procédures énoncées ci-après seront appliquées au nom de la nation concernée.

## B QUESTIONS DE RÉGLEMENT DU TENNIS

On définit une question de Règlement du tennis comme une question qui a trait à l'interprétation et à l'application de points spécifiques indiqués dans les Règles du tennis, dans le Règlement du tournoi et dans le Code de conduite. Au cours d'une partie, l'arbitre de chaise est compétent en premier lieu pour se prononcer sur les questions de règlement. Si l'arbitre de chaise est incertain, ou si un joueur fait appel de sa décision, ce sera au superviseur ITF/juge arbitre de trancher. La décision de ce dernier sera définitive et sans appel.

**1** Appel du joueur

Les joueurs ont le droit de faire appel de toute décision prise se rapportant au règlement du tennis, conformément aux procédures définies ci-après.

Si un joueur estime qu'une décision prise par l'arbitre de chaise concernant une question de règlement du tennis est erronée, il peut faire appel de la décision en notifiant l'arbitre de chaise de façon professionnelle et sans grossièreté. Sur ce, l'arbitre de chaise interrompra la partie, éteindra tous les microphones qui se trouvent aux alentours de la chaise et fera immédiatement demander le superviseur ITF/juge arbitre. Dès l'arrivée de celui-ci, l'arbitre de chaise lui exposera tous les faits relatifs à l'incident et le superviseur ITF/juge arbitre sera tenu aux faits ainsi exposés et jugés par l'arbitre de chaise. Ensuite, l'arbitre de chaise fera part de sa décision quant au point de règlement du tennis applicable à l'incident et le joueur fera part de son point de vue quant à cette décision. Le superviseur ITF/juge arbitre examinera brièvement avec le joueur et l'arbitre de chaise le règlement applicable à l'incident, avant de soit confirmer soit annuler la décision. Sur ce, le jeu reprendra dès que le superviseur ITF/juge arbitre aura annoncé « Let's Play» et les joueurs devront se remettre en place pour commencer à jouer. Les parties concernées devront faire tout leur possible pour résoudre ledit appel aussi vite que possible et sur l'annonce « Let's Play » on commencera le décompte des vingt (20) secondes autorisées avant la reprise du jeu.

## C QUESTIONS DE FAIT

A On définit une question de fait comme une question se rapportant à la matérialité des faits pour un incident donné. Les questions de fait survenant en cours de partie seront jugées par les officiels affectés à ladite partie et leurs décisions seront contraignantes pour les joueurs et le superviseur ITF/juge arbitre.

Un joueur peut demander à l'arbitre de chaise de vérifier une annonce ou toute autre décision relative à une question de fait lorsqu'une balle annoncée par un officiel sur le court qui termine l'échange. La demande, la vérification et la reprise du jeu devront toutes être effectués dans les vingt (20) secondes autorisées entre les points, à moins que l'arbitre de chaise ne décide qu'une période de temps supplémentaire soit nécessaire. S'il accorde une période supplémentaire, celle-ci se terminera à l'annonce: « Let's Play ».

**1** Appel du joueur
Un joueur ne peut jamais faire appel d'une décision touchant à une question de fait auprès du superviseur ITF/juge arbitre.

**2** L' « overrule »
L'arbitre de chaise peut déjuger un juge de ligne seulement si celui-ci a commis une erreur évidente et seulement lorsque l'overrule intervient rapidement après que l'erreur est commise.

**a** Erreur évidente
Il est difficile de définir de façon plus précise le terme « erreur évidente ». Dans la pratique, l'arbitre de chaise doit être en mesure de pouvoir décider qu'une annonce de balle est erronée sans qu'il puisse subsister pour cela aucun doute raisonnable. L'arbitre de chaise ne doit jamais déjuger un juge de ligne sur une balle proche. Dans la pratique, pour déjuger un juge de ligne ayant annoncé la balle « bonne », l'arbitre de chaise doit être certain d'avoir vu un espace entre la balle et la ligne. De même, pour déjuger un juge de ligne ayant annoncé la balle « faute », l'arbitre de chaise doit être certain d'avoir vu la balle tomber sur ou à l'intérieur de la ligne.
Lorsqu'un juge de ligne omet d'annoncer une faute de pied évidente, c'est l'arbitre de chaise qui s'en charge en suivant la procédure applicable aux cas d'erreurs évidentes.

**b** Rapidement
Selon les Règles du tennis, l'arbitre de chaise doit déjuger un juge de ligne immédiatement après que celui-ci a commis une erreur évidente. Un overrule doit intervenir presque au même moment où le juge de ligne fait une erreur évidente.
Un arbitre de chaise ne doit jamais déjuger un juge de ligne après la contestation ou réclamation d'un joueur. Un juge de ligne ne doit jamais changer son annonce après la contestation ou réclamation d'un joueur.

**3** Procédures pour l'inspection de trace

**a** Les inspections de trace se font uniquement sur terre battue.

**b** Une inspection de trace demandée par un joueur (ou une équipe) ne sera autorisée que si l'arbitre de chaise n'est pas en mesure de juger avec certitude depuis sa chaise, soit une balle qui termine l'échange, soit une balle à la suite de laquelle un joueur (ou une équipe) interrompt l'échange (les retours sont autorisés mais le joueur doit alors s'arrêter de jouer immédiatement).

**c** Lorsque l'arbitre de chaise décide d'effectuer une inspection de trace, il doit descendre de sa chaise et se charger lui-même de cette inspection. S'il ne sait pas ou se trouve la marque, il peut demander au juge de ligne de l'aider à la localiser, mais ce sera alors l'arbitre de chaise qui procèdera à l'inspection.

**d** Lorsque ni le juge de ligne ni l'arbitre de chaise n'arrivent à retrouver la marque ou si la marque est illisible on conservera toujours l'annonce ou l'overrule initiale.

**e** Une fois que l'arbitre de chaise aura identifié la marque d'une balle et aura rendu sa décision, celle-ci sera finale et sans appel.

**f** Sur terre battue, l'arbitre de chaise ne devrait pas annoncer le score trop vite, à moins d'être absolument certain de l'annonce d'un juge de ligne. En cas de

doute, il faudra attendre avant d'annoncer le score pour savoir s'il faut procéder à une inspection de trace ou non.

**g** En double, le joueur faisant appel doit formuler son appel de sorte à faire cesser le jeu ou de sorte à ce que l'arbitre de chaise fasse cesser le jeu. Si le joueur fait appel à l'arbitre de chaise, celui-ci devra d'abord établir que la procédure d'appel a été suivie comme il se doit. Si elle n'a pas été suivie comme il se doit ou si elle est intervenue tardivement, l'arbitre de chaise pourra décider que l'équipe adverse a été délibérément gênée.

**h** Si un joueur efface la trace volontairement avant que l'arbitre de chaise n'ait rendu une décision finale, c'est qu'il concède le point.

**i** Un joueur ne peut passer de l'autre côté du filet pour vérifier une trace sans s'exposer aux pénalités prévues dans le cadre du Code de conduite pour conduite antisportive.

**4** Procédure de vérification électronique

Dans les tournois où un système de vérification électronique est utilisé, les procédures suivantes devront être suivies pour toute partie disputée sur des courts dotés de ce système.

**a** Un joueur (ou une équipe) pourra demander la vérification électronique d'une annonce ou d'un overrule seulement sur une balle qui termine l'échange ou suite à l'interruption de l'échange par un joueur ou une équipe (les retours sont permis mais le joueur doit alors s'arrêter de jouer immédiatement).

**b** L'arbitre de chaise décidera de faire appel à la vérification électronique lorsqu'il subsiste un doute quant à l'exactitude de l'annonce d'une balle ou d'un overrule. Cependant, l'arbitre de chaise peut refuser la vérification électronique si il ou elle estime que la demande du joueur est déraisonnable ou si celle-ci n'a pas été faite dans les temps.

**c** En double, le joueur qui conteste l'annonce doit faire sa demande de façon à faire arrêter le jeu ou de façon à ce que l'arbitre interrompe le jeu. Si une contestation est adressée à l'arbitre de chaise, il/elle doit tout d'abord établir que la procédure correcte a été suivie. Si elle n'était pas correcte ou si elle n'est pas intervenue dans les temps, l'arbitre de chaise pourra alors décider que l'équipe adverse a été délibérément gênée, et dans ce cas l'équipe qui conteste perd le point.

**d** L'annonce initiale ou un overrule devront toujours être conservés en cas d'impossibilité, pour quelque motif que ce soit, de procéder à la vérification électronique de l'annonce ou de l'overrule en question.

**e** L'arbitre de chaise prendra sa décision finale suivant le résultat de la vérification électronique et sa décision sera sans recours. Si parmi plusieurs traces, il faut en sélectionner une en particulier à soumettre à vérification électronique, un officiel de vérification, approuvé par le juge arbitre, devra décider la trace à faire vérifier.

**f** Chaque joueur (ou équipe) a droit à trois (3) contestations infructueuses par manche, plus une (1) contestation supplémentaire dans le jeu décisif. Pour les parties utilisant le système à l'avantage (deux jeux d'écart), les joueurs (ou équipes) auront à nouveau un maximum de trois (3) contestations infructueuses à 6 jeux partout et ensuite tous les 12 jeux. Pour les parties utilisant le super jeu décisif, le jeu décisif comptera comme une nouvelle

manche et chaque joueur (ou équipe) disposera d'un crédit de trois (3) contestations. Les joueurs (ou équipes) auront droit à un nombre illimité de contestations fructueuses.

## D DÉBUT DU TOURNOI/DE LA PARTIE

Un tournoi est officiellement commencé lorsque le premier service de la première partie a été servi. Une partie est officiellement commencée lorsque le premier service a été servi.

## E TEMPS DE REPOS DU JOUEUR, INTERRUPTION MÉDICALE ET TOILETTES

**1** Entre les tournois

Si un joueur communique au superviseur ITF/juge arbitre la date et l'heure de sa dernière partie disputée la semaine précédente lors d'un tournoi homologué ou approuvé par la ITF, le superviseur ITF/juge arbitre s'efforcera alors, dans la mesure du possible, d'accorder au joueur toute une journée de repos entre cette dernière partie et sa première partie du tournoi suivant, sauf si les intempéries ou d'autres circonstances inévitables sont venues perturber la programmation ou sauf si le joueur a été finaliste dans une finale jouée le lundi ou dans toute autre finale ayant été retardée.

**2** Entre les qualifications et le tableau final

À moins de circonstances exceptionnelles, aucun joueur ne sera tenu de disputer son premier tour de simple du tableau final avant qu'au minimum douze (12) heures ne se soient écoulées depuis la fin de sa dernière partie de qualifications. Si un joueur dispute deux simples en qualifications dans une journée, son premier tour de simple du tableau final ne devra pas être programmé pour le lendemain, sauf si le joueur a été admis dans le tournoi au titre de Lucky Loser.

**3** Entre les parties

Sauf lorsque les intempéries ou d'autres circonstances imprévisibles viennent perturber le programme, il ne sera programmé par journée pas plus d'une partie de simple et une partie de double par joueur, et ces parties seront programmées pour être jouées au moins douze (12) heures après la dernière partie disputée par ledit joueur la journée ou le tour précédent. Lorsqu'on est obligé de programmer plus d'une partie dans la journée pour un joueur, celui-ci bénéficiera des temps de repos minima suivants, à moins qu'il ne doive jouer dans deux finales de suite (de simple et de double) :

- S'il a joué moins d'une heure - 30 minutes de repos
- S'il a joué entre 1 h et 1h 30 - 1 heure de repos
- S'il a joué plus d'1h 30 - 1 h 30 de repos

**4** Médicale

**a**. Condition médicale

Une condition médicale est une affection médicale ou blessure musculo-squelettique qui nécessite une évaluation médicale et/ou un traitement médical

par le kinésithérapeute/soigneur (également appelé le Prestataire de soins de santé primaires) au cours de l'échauffement ou de la partie.

- Conditions médicales traitables
  - Condition médicale aigüe : le développement soudain d'une affection médicale ou d'une blessure musculo-squelettique au cours de l'échauffement ou de la partie qui requiert des soins médicaux immédiats.
  - Condition médicale non aigüe : une affection médicale ou blessure musculo-squelettique qui se développe ou s'aggrave au cours de l'échauffement ou de la partie et qui requiert des soins médicaux au changement de côté ou au repos de fin de manche.

- Conditions médicales non traitables
  - Toute condition médicale qui ne peut être traitée de façon appropriée, ou que le traitement médical disponible ne pourra améliorer dans les temps autorisés.
  - Toute condition médicale (y compris ses symptômes) qui ne s'est pas développée ou ne s'est pas aggravée au cours de l'échauffement ou de la partie.
  - L'état de fatigue générale du joueur.
  - Toute condition médicale qui requiert des injections, des infusions intraveineuses ou de l'oxygène, sauf en cas de diabète, pour lequel un certificat médical préalable aura été obtenu, et pour lequel on peut faire des injections d'insuline sous-cutanée.

**b**. Évaluation médicale

Au cours de l'échauffement ou de la partie, le joueur peut demander à l'arbitre de chaise de faire venir le kinésithérapeute/soigneur, qui l'examinera lors du prochain changement de côtés ou repos de fin de manche. Ce n'est que lorsqu'un joueur présente une condition médicale aigüe qui requiert l'arrêt immédiat de la partie, qu'il pourra demander à l'arbitre de chaise de faire venir le kinésithérapeute/soigneur, pour un examen immédiat.

Le but de l'examen médical est de déterminer si le joueur présente une condition médicale traitable et si c'est le cas, de déterminer si cette dernière justifie un traitement médical. Tel examen devrait être effectué dans un laps de temps raisonnable, tenant compte de la sécurité du joueur d'une part et de la continuité du jeu d'autre part. À l'appréciation du kinésithérapeute/soigneur, tel examen pourra être effectué en dehors du court *conjointement avec le médecin du tournoi.

Si le kinésithérapeute/soigneur estime que la condition du joueur est une condition médicale non traitable, le joueur sera informé qu'aucun traitement médical ne sera permis.

**c**. Interruption médicale

L'interruption médicale est autorisé par le superviseur ITF/juge arbitre ou l'arbitre de chaise une fois que le kinésithérapeute/soigneur aura examiné le joueur et décidé qu'il faut plus de temps pour le traitement médical. L'interruption médicale a lieu au cours du changement de côtés ou en fin de manche, à moins que le kinésithérapeute/soigneur n'estime que le joueur présente les symptômes d'une condition médicale aigüe qui requiert un traitement médical immédiat.

L'interruption médicale commence lorsque le kinésithérapeute/soigneur est prêt à commencer le traitement. Si le kinésithérapeute/soigneur le juge utile, le traitement de l'interruption médicale pourra avoir lieu hors du court, en conjonction avec le médecin du tournoi.*

L'interruption médicale est limitée à trois (3) minutes de traitement. Néanmoins, pour les épreuves professionnelles de catégorie de dotation de 25 000 $ ou moins, le superviseur ITF/juge arbitre pourra au besoin prolonger le temps de traitement autorisé.

Un joueur a droit à une (1) interruption médicale pour chaque condition médicale traitable distincte. Toute manifestation clinique de maladie due à la chaleur sera considérée comme une (1) condition médicale traitable. Toutes blessures musculo-squelettiques traitables qui se déclarent dans la continuité de la chaîne cinétique seront considérées comme constituant une (1) condition médicale traitable.

Crampes musculaires: Un joueur peut être traité pour crampes musculaires seulement durant le temps imparti pour les changements de côtés et/ou les pauses de fin de manche. Les joueurs ne pourront pas bénéficier d'une interruption médicale pour le traitement de crampes musculaires.

S'il existe un doute quant à savoir si un joueur souffre d'une condition médicale aigüe, d'une condition médicale qui n'est pas aigüe (comprenant les crampes musculaires), ou d'une condition médicale non traitable, la décision du kinésithérapeute/soigneur, prise conjointement avec le médecin du tournoi, le cas échéant, sera définitive. Si le kinésithérapeute/soigneur, conjointement avec le médecin indépendant, estime que le joueur souffre d'une maladie due à la chaleur et s'il constate parmi les symptômes de cette maladie des crampes musculaires, celles-ci pourront uniquement faire l'objet du traitement pour affections liées aux maladies dues à la chaleur recommandé par le kinésithérapeute/soigneur.

*Note:*
Tout joueur interrompant la partie sous prétexte de condition médicale aigüe sera sommé de reprendre le jeu immédiatement par l'arbitre de chaise si le kinésithérapeute/soigneur et/ou le médecin du tournoi établit que le joueur souffre de crampes musculaires.

Si le joueur n'est pas en état de poursuivre la partie en raison de crampes musculaires aigües constatées par le kinésithérapeute/soigneur et/ou le médecin du tournoi, il/elle pourra choisir de forfaire le(s) point(s)/jeu(x) restants à jouer avant le changement de côtés ou la pause de fin de manche afin de bénéficier d'un traitement médical. Il pourra y avoir au plus deux (2) traitements pour crampes musculaires pendant l'entièreté du changement de côtés, et ceux-ci ne seront pas forcément consécutifs.
Si l'arbitre de chaise ou le superviseur ITF/juge arbitre constate que le joueur a eu recours à un stratagème, le joueur sera passible d'une pénalité dans le cadre du Code de conduite, pour conduite antisportive.

Deux (2) interruptions médicales consécutives au total peuvent être autorisées par le superviseur ITF/juge arbitre ou l'arbitre de chaise dans le cas particulier ou le kinésithérapeute/soigneur déterminent que le joueur souffre d'au moins deux (2) conditions médicales distinctes aigües et traitables. Cela peut comprendre : une maladie en conjonction avec une blessure musculo-squelettique ; deux ou plusieurs blessures musculo-squelettiques distinctes et aigües. Dans ces cas, le kinésithérapeute/soigneur procédera au cours d'une évaluation seulement à l'examen médical des deux ou plusieurs conditions médicales traitables et pourra par la suite décider que deux interruptions médicales consécutives sont nécessaires.

**d**. Traitement médical
Un joueur pourra recevoir un traitement médical sur le court et/ou des fournitures médicales de la part du kinésithérapeute/soigneur et/ou médecin du tournoi au cours de tout changement de côté ou pause de fin de manche. À titre indicatif, tel traitement médical devrait se limiter à deux (2) changements de côtés/pauses de fin de manche pour chaque condition médicale traitable, avant ou après un temps de repos médical, et il ne sera pas obligatoirement administré deux fois de suite consécutivement. Les joueurs ne peuvent pas recevoir de traitement médical pour des conditions médicales non traitables.

**e**. Pénalités
À l'issue du temps de l'interruption médicale ou d'un traitement médical, tout retard dans la reprise du jeu sera passible d'une pénalité dans le cadre du Code de conduite pour Dépassement de temps intentionnel. Tout usage abusif de cette règle médicale rendra le joueur passible des pénalités prévues dans le cadre du Code de conduite pour comportement antisportif.

**f.** Saignement
Si un joueur saigne, l'arbitre de chaise doit interrompre le jeu aussitôt que possible et faire venir sur le court le kinésithérapeute/soigneur qui procèdera à l'examen et au traitement du joueur. Le kinésithérapeute/soigneur, en conjonction avec le médecin du tournoi, déterminera la source du saignement et demandera un temps de repos médical pour traiter la blessure, si nécessaire.

Si le kinésithérapeute/soigneur et/ou le médecin du tournoi le lui demande, le superviseur ITF/juge arbitre pourra accorder jusqu'à cinq (5) minutes au total pour contenir le saignement.
S'il y a du sang répandu sur le court ou l'entourage immédiat du court, la partie ne doit reprendre que lorsque le sang répandu aura été nettoyé de façon appropriée.

**g**. Vomissements
Si un joueur est pris de vomissements, l'arbitre de chaise doit immédiatement interrompre le jeu si des vomissures se sont répandues sur le court, ou si le joueur demande un examen médical. Si le joueur demande l'examen médical, alors le kinésithérapeute/soigneur doit déterminer si le joueur souffre d'une condition médicale traitable, et, dans l'affirmative, si la condition est aigüe ou non.
Si des vomissures se sont répandues sur le court, le jeu ne doit reprendre que lorsque les vomissures répandues auront été nettoyées de façon appropriée.

**h**. Inaptitude physique
Au cours d'une partie, s'il survient une condition médicale requérant des soins d'urgence et que le joueur affecté est incapable de demander un kinésithérapeute/soigneur, l'arbitre de chaise fera immédiatement venir le kinésithérapeute/soigneur et le médecin du tournoi pour porter assistance au joueur.

Soit avant soit pendant la partie, si un joueur est considéré comme étant dans l'incapacité physique de disputer la partie, le kinésithérapeute/soigneur et/ou le médecin du tournoi devrait en informer le superviseur/juge arbitre ITF et recommander que le joueur soit prononcé inapte à disputer la partie à venir, ou qu'il soit retiré de la partie en cours.

Le Juge arbitre devra faire preuve d'un grand discernement avant de prendre cette mesure et devra se prononcer en tenant compte des meilleurs intérêts du tennis professionnel, de tous les avis médicaux et de toute autre information utile.

Le joueur pourra par la suite prendre part à une autre partie au cours de la même épreuve si le médecin du tournoi décide que la condition du joueur s'est améliorée au point de lui permettre de jouer à un niveau de jeu approprié sans qu'il y ait danger physique, que ce soit le même jour ou un autre jour.

* Il est entendu que la législation d'un pays ou les décisions gouvernementales ou toute autre réglementation contraignante imposée à l'épreuve par les autorités d'un pays et échappant au contrôle de la direction de l'épreuve pourront obliger le médecin du tournoi à prendre une part plus active aux décisions de diagnostic ou de traitement.

**5** Interruption toilettes/changement de tenue

Un joueur a le droit de demander à quitter le court pour se rendre aux toilettes pour une période de temps raisonnable (épreuves féminines).
Les interruptions pour se rendre aux toilettes devront se prendre en fin de manche si possible et ne pourront servir à aucune autre fin.
Les interruptions pour changement de tenue (épreuves féminines) doivent se prendre en fin de manche.
Pour les épreuves de simple dames, une joueuse a droit à deux (2) interruptions au cours d'une partie.
Pour les épreuves de simple hommes, un joueur a droit à une (1) interruption pour se rendre aux toilettes dans une partie au meilleur des trois (3) manches et de deux (2) interruptions pour se rendre aux toilettes dans une partie au meilleur des cinq (5) manches.
Pour toutes les parties de double, chaque équipe a droit à deux (2) interruptions au maximum. Si les partenaires quittent le court ensemble, cette sortie sera comptée comme une (1) des interruptions autorisées pour l'équipe.
Chaque fois qu'un joueur quitte le court pour une pause toilettes, cela sera compté comme une des interruptions autorisées, que l'adversaire ait quitté le court ou non.
Toute interruption toilettes prise après que l'échauffement aura commencé sera comptée comme une des interruptions autorisées.
On pourra accorder des interruptions supplémentaires, mais si le joueur n'est pas prêt à reprendre le jeu dans les temps, elles seront pénalisées conformément au Barème des points de pénalités.

## F SUSPENSION ET REPORT

L'arbitre de chaise ou le superviseur ITF/juge arbitre peuvent interrompre ou arrêté temporairement un partie en raison de l'obscurité ou des conditions du terrain ou des intempéries. Il devra immédiatement le signaler au superviseur ITF/juge arbitre. Lorsque l'arbitre interrompt une partie, et en attendant que le superviseur ITF/juge arbitre reporte la partie, les joueurs, l'arbitre de chaise et tous les officiels sur le court doivent se tenir prêts à reprendre la partie. Le superviseur ITF/juge arbitre doit prendre toutes les décisions concernant le report d'une partie à une date ultérieure.
Si l'on arrête une partie en raison de l'obscurité, on ne devrait le faire qu'en fin de manche ou lorsque l'on arrive à un nombre de jeux pairs dans la manche.
Après l'interruption ou le report d'une partie par le superviseur ITF/juge arbitre, l'arbitre de chaise consignera l'heure d'arrêt de la partie, le point, le jeu, le score dans la manche, le nom du serveur, et les côtés respectifs de chaque joueur au moment de l'interruption avant de faire ramasser toutes les balles utilisées dans la partie. Lorsqu'une partie est interrompue, arrêtée ou reportée, on accordera les temps de nouvel échauffement suivants:

- 0-15 minutes d'interruption - Pas de nouvel échauffement
- 15-30 minutes d'interruption - Trois (3) minutes de nouvel échauffement
- 30 ou + d'interruption - Cinq (5) minutes de nouvel échauffement

## G ANNONCES DE L'ARBITRE

Les arbitres de chaise devront annoncer les parties en anglais et/ou dans la langue locale. Pour toutes les compétitions par équipes, on devra utiliser le nom de la nation ou de l'équipe.

**1** Échauffement

- *« Trois minutes »* – il reste trois (3) minutes avant la fin de l'échauffement
- *« Deux minutes »* – il reste deux (2) minutes avant la fin de l'échauffement
- *« Une minute »* – il reste une (1) minute avant la fin de l'échauffement
- *« Fin de l'échauffement»,*
- *« préparez-vous à jouer »* - fin de l'échauffement, faire envoyer les balles du côté du serveur
- « *Au service __ . Prêts ? Jouez* » - juste avant que le serveur se prépare à servir

**2** Présentation des joueurs

**a** Si l'arbitre de chaise est censé annoncer les joueurs, il dira après avoir annoncé « une minute » :

- *« 1er tour, 2ème tour, ¼ de finale, finale opposant à gauche de la chaise ____ et à droite de la chaise _____. Cette partie se déroulera au meilleur des trois/cinq manches. _____ a gagné le tirage au sort et a choisi de _____. »*

**b** Si une autre personne est censée annoncer les joueurs, celle-ci dira au cours de l'échauffement :

- *« _____a gagné le tirage au sort et a choisi de _____. »*

**3** Contrôle du public

On devra toujours s'adresser au public avec courtoisie en utilisant des phrases (de préférence dans la langue du pays) du type:

- *« Un peu de silence s'il vous plait, merci »*
- *« Veuillez vous asseoir, merci »*
- *« Prenez vos places rapidement s'il vous plaît »*
- *« Mesdames, messieurs, par respect pour les joueurs … »*
- *« L'utilisation du flash est interdite, merci »*

**4** Le score

**a** On annonce toujours les points du serveur en premier, sauf pour le jeu décisif.

**b** On annonce le score comme suit :

- *« Quinze-zéro, zéro-quinze, trente-zéro, zéro-trente, quarante-zéro, zéro-quarante, quinze-A, quinze-trente, trente-quinze, quinze-quarante, quarante-quinze, trente-A, quarante-trente, trente-quarante, (la 1ère fois), égalité (jamais quarante-A), avantage, jeu.»*

**c** Si l'on utilise le système de décompte des points du No-Ad (sans avantage) on annonce après « égalité » :

- *"Point décisif, choix du relanceur"*

**d** On annoncera le score d'une voix forte et distincte à la fin d'un point. On tâchera de faire l'annonce avant les applaudissements et avant de porter le score sur la feuille d'arbitrage, sauf dans une situation où une annonce différée produirait plus d'effet.

**e** À la fin d'un jeu ou d'une manche, l'arbitre de chaise annonce « Jeu » puis le nombre de jeux dans la manche, conformément aux exemples suivants :

- *"Jeu Dupont, lui ou Lefèvre mène 4 jeux à 2, première manche "* ou
- *« Jeu Dupont, 3 jeux partout première manche » ou*
- *« Jeux et troisième manche, Dupont, 7 jeux à 5, Dupont mène 2 manches à 1 »*

S'il y a un tableau d'affichage, visible des spectateurs, on n'a pas besoin d'annoncer les manches.

Au début de chaque manche l'arbitre de chaise pourra annoncer :

- *"Seconde manche, Dupont au service"*

**f** Lorsque l'on arrive à six jeux partout pour le jeu décisif, annoncez :

- *« Jeu Dupont, 6 jeux partout. Jeu décisif »*

Avant le début d'un Match-Tie break, annoncez :

- *« Mesdames et Messieurs, Un match Tie-Break de 10 points sera maintenant joué pour décidé le match.*

**g** Pendant le jeu décisif, on annonce le score en donnant d'abord le score puis le nom du joueur qui gagne.

*« 1-0, Durand »* ou « *1-0 Durand/Dupont »*

- *« 1 partout »*
- *« 2-1 Dupont »*

À la fin du jeu décisif, annoncez :

- *« Jeu et ____manche, Dupont 7-6 »*

**h** À la fin de la partie, annoncez le vainqueur:

- *« Jeu, set et match Dupont ; 2 sets à 1: 3-6, 7-6, 7-5. »*

Dans chaque manche, annoncez d'abord le nombre de jeux remportés par le vainqueur de la partie.

**5** Code de conduite

**a** Les violations du Code devront être annoncées selon les barème des points de pénalités, conformément aux exemples suivants :

- *« Violation du Code de conduite, dépassement de temps, Avertissement, M//Mme/Mlle_____ »*
- *« Violation du Code de conduite, jet de raquette, point de pénalité, M/Mme/Mlle _____ »*
- *« Violation du Code de conduite, propos obscènes, jeu de pénalité, M/Mme/Mlle_____ »*

**b** On annoncera les violations de la règle relative à une Foule partisane (pour les épreuves par équipes) conformément aux exemples suivants :

- *« Violation du Code de conduite, Foule partisane, Avertissement, (nom de la nation) »*
- *« Violation du Code de conduite, Foule partisane, Point de pénalité, (nom de la nation) »*

**c** On annoncera les violations du règlement touchant au Comportement des capitaines (épreuves par équipes) conformément aux exemples suivants :

- *« Conduite antisportive, capitaine, premier avertissement, (nation) »*
- *« Conduite antisportive, capitaine, deuxième avertissement, (nation) »*
- *« Conduite antisportive, capitaine, retrait, (nation) »*

**d** On annoncera les Dépassements de temps pour non respect des dispositions du Code indiquées à l'alinéa *Retards déraisonnables du joueur* conformément aux exemples suivants :

- *« Dépassement de temps, avertissement, M/Mme/Mlle _____ »*

Tout dépassement de temps supplémentaire:

- *« Dépassement de temps, perte de service, M/Mme/Mlle _____, deuxième service ou score »*

*ou*

- *« Dépassement de temps, point de pénalité, M/Mme/Mlle_____ »*

**e** Après l'imposition d'un point de pénalité, on doit annoncer le nouveau score.

**f** Lorsqu'un arbitre de chaise fait appel au superviseur ITF/juge arbitre pour décider si une violation du Code de conduite peut entraîner la disqualification du joueur, il devra communiquer aux joueurs et si possible aux spectateurs :

- *« Je vais faire appel au superviseur/juge arbitre pour discuter de cette violation de code ».*

Si le superviseur ITF/juge arbitre décide de prononcer la disqualification, il faut l'annoncer conformément à l'exemple suivant :

- *"Violation du Code de conduite, Violences Physiques, disqualification, M/Mme/Mlle _____"*

**g** Un joueur ne peut pas faire appel auprès de l'arbitre de chaise lorsque celui-ci lève une sanction prononcée à l'encontre de l'adversaire dudit joueur pour dépassement de temps ou violation du Code de conduite.

**h** Les dépassements de temps et autres violations du Code de conduite s'annoncent en anglais (on pourra choisir de les annoncer également dans la langue du pays).

**6** Temps de repos médical

**a** Lorsque l'arbitre de chaise décide de faire appel au kinésithérapeute/ soigneur, il doit annoncer :

- *« Le kinésithérapeute/ soigneur a été appelé sur le court »*

**b** Lorsqu'un temps de repos médical de trois (3) minutes est accordé, l'arbitre de chaise doit annoncer :

- *« M/Mme/Mlle _____ bénéficie d'une interruption pour traitement médical »*

**c** Pour informer l'adversaire et l'entraîneur du temps qui leur reste au cours d'un temps de repos médical, l'arbitre de chaise leur dira (sans l'annoncer aux spectateurs) :
"Encore deux minutes"
"Encore une minute"
"Encore trente secondes"
"Fin du traitement"

**d** Lorsque le délai accordé pour l'interruption médicale est passé, l'arbitre de chaise doit laisser au joueur le temps de remettre ses chaussettes et chaussures avant d'annoncer :

- *"Reprise"*

Si la partie ne reprend pas dans les trente (30) secondes qui suivent l'annonce « reprise », tout retard sera pénalisé en fonction du barème des points de pénalité.

**e** Si l'interruption médicale se produit lors d'un changement de côté ou à la fin d'une manche, la durée de l'interruption médicale sera ajoutée au temps accordé pour ce changement de côté ou cette fin de manche.

**f** Les procédures relatives au temps de l'interruption médicale à l'usage des arbitres de chaise et des kinésithérapeutes/soigneurs se trouvent à l'Annexe C.

## H ANNONCES DES JUGES DE LIGNE

Les officiels de la compétition devront faire leurs annonces à voix haute et clairement, de la manière suivante :

**1** *« Faute »*
Lorsque soit le premier soit le second service tombe en dehors du carré de service. Ne pas annoncer « double faute » après une faute de second service.

**2** *« Out »*
Si un retour heurte le sol, une dépendance permanente ou tout autre objet extérieur au court lui-même.
Ne pas annoncer « au dehors », « au-dessus », « manqué de peu » ou autres annonces de ce type.

**3** *« Filet »*
Si un service touche la sangle du filet et passe le filet.

**4** *« Trou »*
Si une balle passe à travers le filet.

**5** *« Faute de pied »*
Si un joueur enfreint la règle 18 des Règles du tennis.

**6** *« Let »*
Lorsque l'arbitre de chaise décide de rejouer un point ou de remettre un service selon les modalités des règles 22 et 23 des Règles du tennis.

**7** *« Doublée »*
Si un joueur n'arrive pas à frapper une balle au premier rebond.

**8** « *Touché »*
Si une balle est intentionnellement frappée deux fois, ou frappée avant qu'elle ne passe le filet, ou si le joueur touche le filet en cours d'échange, ou si elle touche un joueur, ou si quelque partie de sa tenue ou de son équipement tombe dans le court de l'adversaire (Règles du tennis, article 24).

**9** *« Gêne »*
Lorsqu'un joueur délibérément ou involontairement commet un acte qui empêche son adversaire d'exécuter un coup (Règles du tennis, article 26).

**10** *« Attendez, s'il vous plaît »*
Lorsqu'un incident ou une perturbation justifie de marquer une pause avant de jouer un point ou de frapper un second service.

**11** Overrules/corrections
On annonce : *« Correction, la balle est bonne »* lorsque l'on est certain que le juge de ligne a fait une annonce erronée en donnant une balle « faute ». *« Out »* ou « *faute* » pour déjuger un signe « bonne balle » lorsque l'on est certain que le juge de ligne a commis une erreur.

## I GESTES VISUELS

On utilise les gestes suivants :

**1** « Out » ou « faute »
Le bras à l'horizontale, à hauteur d'épaule, bien tendu vers la balle annoncée « Out » ou « faute » ; les doigts joints, paume tournée de sorte à être visible par l'arbitre de chaise.
On ne doit jamais utiliser le geste à la place de l'annonce à voix haute. Le geste vient s'ajouter à l'annonce « Out » ou « faute » ; son importance par rapport à l'annonce est secondaire.

**2** Signe « bonne balle »
Le dos des deux mains jointes, paumes tournées vers le bas, sans gêner l'arbitre. On ne fait pas d'annonce pour une balle bonne. Le geste se fait en silence, au cours d'un échange ou sur une balle qui termine l'échange, pour confirmer que la balle est bonne (dans le court, à environ trois (3) pieds (1m) de la ligne).

**3** « Non vue »
Les deux mains jointes devant le visage sous le niveau des yeux, le dos des mains visible pour l'arbitre de chaise. Par ce geste, le juge de ligne indique qu'il n'est pas en mesure d'annoncer sa ligne parce que sa vue a été masquée d'une façon ou d'une autre. On n'annonce pas à voix haute, le geste se fait en silence.

**4** « Filet » ou « trou »
Le bras tendu à la verticale accompagné de l'annonce « filet » ou « trou ».

**5** « Faute de pied »
Le bras tendu à la verticale accompagné de l'annonce « faute de pied ».

**6** « Correction »
Le bras tendu à la verticale accompagné de l'annonce « correction ».

## J FEUILLES D'ARBITRAGE ITF/ APPAREILS DE SCORES PORTABLES DE L'ITF

L'arbitre portera les informations suivantes sur sa feuille d'arbitrage ITF:

**1** Avant la partie
Avant la conférence d'avant match avec les joueurs, remplir la feuille d'arbitrage ITF en indiquant le nom du tournoi, le tour dans le tableau en question, les changements de balles, les noms de joueurs, etc.

**2** Tirage au sort
Après le tirage au sort, indiquer qui a gagné le tirage et le choix des joueurs.

**3** Durée/Interruptions
Indiquer l'heure de début et de fin de chaque manche. Indiquer l'heure et le motif des interruptions survenant en cours de partie.

**4** Côtés pour le service
Indiquer pour chaque manche les initiales de chaque joueur dans l'ordre des serveurs, dans le champ correspondant au côté du serveur sur le court.

**5** Changement de balles
Marquez à l'avance le jeu dans lequel s'effectuera le changement de balles, sur la partie droite de la feuille d'arbitrage ITF.

**6** Les points
On doit indiquer les points en cochant les cases correspondantes de la feuille d'arbitrage ITF d'une ligne diagonale ou en appliquant les codes suivants :
"A" - ace

"D" - double faute
De plus, on marquera un point « . » au milieu de la ligne, en bas de la case du serveur pour indiquer un 1er service faute.

**7** Les jeux
On totalise les jeux remportés par le gagnant du dernier jeu seulement et on les reporte dans la colonne « jeux ».

**8** Violations du code et dépassement de temps
Lorsqu'un joueur se voit infliger une pénalité pour violation du code (*Code Violation)* ou dépassement de temps non intentionnel (*Time Violation)*, on porte sur la feuille d'arbitrage un « C » ou un « T » dans la case du joueur. Lorsque l'on sanctionne le joueur d'un jeu ou d'un point de pénalité, on portera un « X » dans la case du joueur ainsi pénalisé. Lorsque la sanction est une perte de service, ceci doit être indiqué par un point « . » s'il s'agit d'un premier service, et par une croix « X » s'il s'agit d'un second service. Les violations du code et les dépassements de temps non intentionnels devront également être indiqués dans les sections prévues à cet effet.

**9** Déclaration
On devra déclarer tous les faits relatifs à l'infraction au code de conduite, en citant mot pour mot toutes paroles tenues pour obscènes ou blessantes.

**10** Crampes
Quand un joueur concède des points pour pouvoir recevoir un traitement, ceux-ci seront indiquées par une croix « X » pour le joueur qui reçoit ces points.

Voir l'annexe B pour un exemple de feuille d'arbitrage ITF dûment remplie.

b. **APPAREILS DE SCORES PORTABLES DE L'ITF**

L'arbitre de chaise entre toutes des données dans son appareil de scores portable comme suit :

**1.** Avant le match
Avant la réunion précédant le match avec les joueurs, vérifiez que toutes les données concernant ce match sont correctement notées sur l'appareil de scores portable. Les données du match comptent les noms des joueurs, le format du score, les changements de balles, etc.

**2.** Tirage au sort
Après le tirage au sort, notez qui a remporté le tirage et les choix des joueurs.

**3.** Temps/interruptions/suspensions
Notez toutes interruptions de match, telles qu'interruptions pour toilettes/changement de vêtements, interruptions de dix (10) minutes, suspensions de jeu et délais causés par la pluie avec promptitude et exactitude.

**4.** Points
Notez les points immédiatement et sans erreurs.

**5.** Violations du code et dépassement de temps
Lorsqu'un joueur se voit infliger une pénalité pour violation du code ou pour dépassement de temps, cette violation doit être notée sur l'appareil portable rapidement. De plus, une déclaration écrite complète doit être rédigée avec tous les faits concernant cette violation, y compris, entre autre, la citation exacte de toute expression considérée comme obscène ou blessante.

Il y aura un mode d'emploi à télécharger sur les Portail de l'Arbitrage de l'ITF et il sera distribué sur place dans les tournois du Circuit ITF Pro.

## K RESPONSABILITÉS DES ARBITRES

Les responsabilités des arbitres sont :

**1** Annoncer toutes balles qui sont « Out » et « faute » sur les lignes de fond, les longues et les médianes et les lignes de service auxquelles ils sont affectés.

**2** Le juge de filet doit annoncer tous les « filets » et « trous » et aider l'arbitre à mesurer le filet et à changer les balles.

**3** Annoncer les fautes de pied sur les lignes de fond, les longues et les médianes auxquelles ils sont affectés.

**4** L'arbitre de chaise annonce tous les « lets », « touchés », « doublés » et « gênes».

## L ARBITRER AVEC UN EFFECTIF DE JUGES DE LIGNE COMPLET

Lorsqu'un arbitre de chaise dispose d'un effectif complet de dix (10) juges de ligne, on appliquera les affectations/responsabilités énoncées ci-dessus. Les juges de ligne ne pourront pas annoncer à travers le filet. Les juges de ligne affectés aux longues et aux médianes doivent être debout.

## M ARBITRER AVEC UN EFFECTIF DE JUGES DE LIGNE RÉDUIT

Lorsque l'on dispose d'un effectif de juges de ligne réduit, il est recommandé de disposer les juges de ligne sur le court de la façon suivante:

**1** Sept (7) juges de ligne
- **a** Les longues et les médianes sont couvertes par quatre (4) juges de ligne, debout.
- **b** Toutes les longues sont jugées par demi-terrain uniquement.
- **c** Les annonces de service sont faites depuis le terrain du relanceur et le juge de médiane revient, après le service, à la longue non couverte.
- **d** Il y a « moving » pendant le point.
- **e** Les responsabilités respectives des membres d'une équipe de sept (7) juges de ligne sont définies ci-dessus.

**2** Six (6) juges de ligne
- **a** Les longues et les médianes sont couvertes par trois (3) juges de ligne qui sont debout.
- b On annonce la longue au service à travers le filet, depuis le terrain du serveur, et la médiane depuis le terrain du relanceur.
- **c** Il n'y a pas de « moving » pendant le point.
- **d** Les responsabilités respectives des membres d'une équipe de sept (7) juges de ligne sont définies ci-dessus.

**3** Cinq (5) juges de ligne
- **a** Les longues et les médianes sont couvertes par deux (2) juges de ligne qui sont debout.
- **b** On adopte les mêmes affectations que pour six (6) juges de ligne, sauf que le juge de médiane se déplace après le service vers la longue non couverte.
- **c** Il y a « moving » pendant le point.

**d** Les responsabilités respectives des membres d'une équipe de cinq (5) juges de ligne sont définies ci-dessus.

**4** Moins de cinq (5) juges de ligne

**a** L'arbitre de chaise disposera les juges de ligne de la façon qui lui semble la plus avantageuse.

**b** L'arbitre de chaise doit annoncer toutes les lignes non couvertes.

**c** Les responsabilités respectives sont définies ci-dessus.

On trouvera à l'annexe D des diagrammes indiquant les positions et les mouvements pour des équipes de sept (7), six (6) et cinq (5) juges de ligne.

## N ARBITRER SANS JUGES DE LIGNE

Si l'arbitre de chaise est obligé d'arbitrer un match sans juges de ligne, il devra faire toutes les annonces de lignes.

## O PROCÉDURES POUR LES PARTIES JOUÉES SANS ARBITRE DE CHAISE

On trouvera à l'annexe E, les procédures pour les superviseurs ITF/juges arbitres ainsi qu'un Avis aux joueurs concernant les parties disputées sans arbitre de chaise.

## P GÊNE

**1** Gêne occasionnée par les officiels

**a** Si l'arbitre de chaise corrige une balle annoncée « Faute » pour la donner « bonne », il doit annoncer un let à moins qu'il ne décide, de son propre chef, que l'annonce de son juge de ligne concernait un service qui était de toute évidence un ace ou un coup gagnant que le joueur n'aurait de toute façon pas pu renvoyer. S'il est raisonnablement concevable que la balle en question aurait pu être remise en jeu, le joueur aura droit au bénéfice du doute.

**b** Si l'arbitre corrige une annonce donnant la balle « bonne », pour la donner « faute », le point ne sera pas rejoué et il n'y a pas de gêne.

**c** Si l'on annonce une faute de pied avant que le serveur n'ait frappé la balle, on doit rejouer le point.

**2** Gêne extérieure

Si un joueur est gêné par un élément qui échappe à son contrôle (une balle qui roule sur le court, un morceau de papier poussé par le vent, etc.) pendant l'échange ou pendant son geste de service, il faut rejouer le point.

Les bruits venant du public, les spectateurs qui crient « Faute » et toutes autres perturbations de ce type ne comptent pas comme des gênes et le point joué est acquis.

**3** Le joueur gêne l'adversaire

Si un joueur gêne son adversaire, il faut décider si la gêne est involontaire ou intentionnelle.

**a** Lorsqu'un joueur gêne involontairement son adversaire (une balle tombe de sa poche, sa casquette tombe au sol, etc.) on rejoue le point la première fois et l'on informe le joueur que toute autre gêne de ce type sera traitée comme une gêne intentionnelle.

**b** Pour toute gêne jugée intentionnelle, le joueur se verra retirer un point.

## Q JEU CONTINU /DÉPASSEMENT DE TEMPS

Les joueurs ont droit à un maximum de vingt (20) secondes entre le moment où l'échange se termine et le moment où le service du point suivant est servi, sauf pour le changement de côté de quatre-ving-dix (90) secondes ou le repos de cent vingt (120) secondes de fin de manche. Les procédures d'application de cette règle sont les suivantes :

**1** Règle des vingt (20) secondes
- **a** On déclenche le chronomètre après avoir donné l'ordre au joueur de reprendre le jeu ou dès que l'échange se finit.
- **b** On décide de donner un avertissement soit pour dépassement de temps non intentionnel soit pour violation du code de conduite lorsque la balle n'est pas remise en jeu dans les vingt (20) secondes accordées. Il n'y aura pas de rappel avant la fin des vingt (20) secondes.

**2** Changements de côté (quatre-vingt-dix (90) secondes) et repos de fin de manche (cent vingt (120) secondes)
- **a** On déclenche le chronomètre dès que l'échange se finit.
- **b** On annonce « reprise » au bout de la période de soixante (60)/ quatre-vingt-dix (90) secondes.
- **c** On annonce « 15 secondes » si un ou les deux joueurs sont encore assis et/ou n'ont pas encore commencé à se diriger vers leurs positions de jeu après que se soient écoulées soixante-quinze (75)/ cent cinq (105) secondes.
- **d** On décide de donner un avertissement soit pour dépassement de temps soit pour violation du Code de conduite (après un temps de repos médical pour blessure ou traitement) si la balle n'est pas remise en jeu dans les quatre-vingt-dix (90) / cent vingt (120) secondes accordées, à condition qu'il ne soit survenu aucun événement empêchant le serveur de servir dans ces délais.

**3** Relanceur ne jouant pas au rythme raisonnable du serveur.
- **a** On déclenche le chronomètre dès que l'échange se finit ou après avoir donné l'ordre au joueur de reprendre le jeu.
- **b** On pénalise le relanceur pour dépassement de temps si les actes de celui-ci ralentissent le rythme raisonnable du serveur (même si les vingt (20) secondes réglementaires ne se sont pas écoulées).
- **c** On pénalise le relanceur pour violation du Code de conduite s'il persiste à retarder de façon évidente le serveur, faisant preuve ainsi de « conduite antisportive ».

## R MAUVAISE CONDUITE DU JOUEUR SUR LE COURT

L'arbitre de chaise a pour principale responsabilité de faire appliquer le Code de conduite au cours d'une partie. On devra immédiatement pénaliser chaque infraction d'un joueur selon la procédure du Code de conduite. Chaque infraction sera pénalisée séparément dans le cadre du Code de conduite.

Après la partie, l'arbitre de chaise continue d'appliquer le Code de conduite en faisant un compte-rendu de toutes les circonstances de l'incident au superviseur ITF/juge arbitre.

## S VIOLATIONS DE CODE NON VUES PAR L'ARBITRE DE CHAISE

Il arrive parfois que les violations du Code de conduite commises par les joueurs ne sont remarquées que par les juges de ligne.
Le juge de ligne devra alors immédiatement s'adresser à l'arbitre de chaise pour lui signaler les faits concernant la violation en question pendant que l'arbitre de chaise éteint tous les microphones placés aux alentours de la chaise.
L'arbitre de chaise pourra demander au joueur ses réactions au rapport du juge de ligne ; ensuite, l'arbitre de chaise doit prendre sa décision et soit rejeter le rapport du juge de ligne soit pénaliser le joueur pour violation du Code de conduite. Si l'arbitre de chaise pénalise le joueur pour violation du code, il devra en faire l'annonce au joueur en question, à l'adversaire et aux spectateurs.
Si, de l'avis de l'arbitre de chaise, il y a eu violation du Code de conduite, mais qu'en raison de la découverte tardive de ladite violation ou pour toute autre raison, il ne serait pas opportun de pénaliser le joueur pour violation de code, dans ce cas, l'arbitre de chaise doit notifier au joueur qu'il en référera au superviseur ITF/juge arbitre qui prendra les mesures appropriées à l'issue de la partie.

## T DISQUALIFICATION IMMÉDIATE

Le superviseur ITF/juge arbitre peut prononcer la disqualification immédiate d'un joueur pour tout écart de conduite ou violation de code.
Décider de prononcer la disqualification immédiate sans passer par le barème des points de pénalité constitue une mesure lourde de conséquences et il faut éviter d'y avoir recours sauf pour les cas d'écarts de conduite graves et flagrants.

## U CODE DE CONDUITE DES OFFICIELS

L'ATP, les tournois des Grands Chelems, l'ITF et la WTA en tant que membres du Programme de Certification Commun exigent de tous les officiels qualifiés (Badges verts, blancs, bronze, argent et or) et des autres officiels (« together Officials ») travaillant dans des épreuves ATP, Grands Chelems, ITF et WTA, des critères rigoureux de professionnalisme.

a) Ces critères sont les suivants :

1. Les officiels doivent être en bonne condition physique.
2. Les officiels doivent avoir une vue (éventuellement corrigée) de 10/10 ainsi qu'une bonne ouie. De plus, les arbitres de chaise internationaux doivent soumettre tous les trois ans au département de l'arbitrage de l'ITF un formulaire d'examen de la vue.
3. Les officiels doivent être à l'heure pour toutes les parties sur lesquelles ils sont désignés.
4. Les officiels se doivent de connaître les Règles du tennis, les Fonctions et responsabilités des officiels ITF et tous les règlements et Codes de conduite ATP, ITF, WTA et Grands Chelems applicables aux épreuves sur lesquelles ils officient.
5. Les officiels se doivent de maintenir une hygiène personnelle irréprochable et d'adopter à tout moment une attitude professionnelle.

6. Les officiels ne doivent pas absorber de boissons alcoolisées les jours où ils officient, quand ils sont en tenue ou à n'importe quel moment lorsqu'ils se trouvent sur le site et qu'une partie est encore en cours. À titre indicatif, il est recommandé de ne pas absorber de boissons alcoolisées dans les 12 heures précédant la prise de fonction.
7. Les officiels doivent à tout moment faire preuve d'une totale impartialité envers les joueurs et joueuses. Particulièrement:

   i) Un arbitre ne peut pas officier sur une partie disputée par un joueur ou une joueuse avec lequel/laquelle il a des relations qui pourraient être considérées comme un conflit d'intérêt. Lorsque l'on perçoit un conflit d'intérêt, l'officiel sera rendu inapte à l'exercice de ses fonctions.

   ii) Les officiels ne doivent pas sociabiliser ni devenir intimes avec les joueurs/joueuses, ni entretenir une relation ou adopter un comportement qui puisse mettre en doute leur impartialité en tant qu'officiel. Toutefois, les officiels ont le droit de se rendre à des réceptions/festivités susceptibles de compter des joueurs parmi les invités. Les officiels peuvent séjourner dans les mêmes hôtels que les joueurs mais n'ont cependant pas le droit de partager une chambre d'hôtel avec un/une joueur/joueuse de n'importe quel âge ;

   iii) Les officiels doivent faire part de tout conflit d'intérêt potentiel auprès du Département de l'arbitrage ITF (officiating@itftennis.com), qui gère le programme de certification commun au nom de tous les membres de ce programme. Parmi les conflits d'intérêt potentiels on peut compter le fait pour un officiel d'être un joueur de tennis professionnel, un entraîneur de tennis national, un capitaine d'équipe nationale, un directeur/organisateur de tournoi, qui travaille pour une société ayant des intérêts commerciaux dans le tennis ou d'être un ami proche, un parent ou un membre de l'équipe d'entraînement d'un joueur de tennis professionnel.
8. Les officiels ne doivent pas critiquer ou chercher à expliquer les annonces ou les décisions prises par d'autres officiels, sauf en s'adressant directement aux intéressés ou au superviseur/juge arbitre ou aux responsables de l'arbitrage de l'ATP, des tournois des Grands Chelems, de l'ITF et de la WTA.
9. Les officiels doivent se conformer à la législation criminelle en force dans chaque juridiction. Pour éliminer toute incertitude, et sans limite à ce qui précède, cette obligation se trouve violée dans le cas où un officiel est condamné ou plaide coupable ou sans opposition à une inculpation de criminalité ou accusation de tout délit dans toute juridiction.
10. Les officiels sont tenus d'adhérer à de respecter toutes les dispositions du Programme Uniforme Anti-corruption du Tennis, et de se familiarise avec toutes les règles de ce programme, y compris l'obligation de signaler à l'Unité d'Intégrité du Tennis toute tentative ou approche potentielle de corruption (confidential@tennisintegrityunit.com).
11. Les officiels ne doivent pas engager la conversation avec les membres du public, sauf, dans le cadre de l'exercice de leurs fonctions, pour contrôler les spectateurs au cours d'une partie
12. Les officiels doivent obtenir l'accord du superviseur/juge arbitre ITF avant d'exprimer, lors d'interviews avec les médias ou la presse écrite, des opinions sur l'arbitrage au tennis qui seront susceptibles d'être publiés ou diffusés.

13. Les officiels ne doivent pas se conduire de manière injuste, non professionnelle, criminelle ou contrevenant au code de déontologie de leur profession, y compris effectuer toute tentative de blesser ou volontairement entraver les actions d'autres officiels, de joueurs, d'employés du tournoi ou de membres du public. Tous les officiels doivent également montrer le bon exemple aux autres officiels.
14. Les officiels ne doivent pas abuser de leur position d'autorité ou de contrôle, et s'abstenir de compromettre le bien-être psychologique, physique ou émotionnel des autres officiels, des joueurs ou des employés des tournois.
15. Les officiels ne doivent pas pratiquer de harassement sexuel ou abuser sexuellement tout autre officiel, joueur/joueuse ou employé des tournois.
16. Les officiels doivent adresser toute demande relative au tournoi au superviseur/juge arbitre ou au chef des arbitres et non pas directement au directeur du tournoi ou à son personnel.
17. Un officiel doit rester disponible pour une épreuve jusqu'à ce que le superviseur/juge arbitre le libère de ses fonctions. Si un officiel accepte une désignation pour un tournoi, il/elle ne pourra pas se retirer dudit tournoi pour officier sur un autre tournoi concomitant sans avoir obtenu la permission des représentants des départements d'arbitrage d'ATP des tournois des Grands Chelems, de l'ITF ou de la WTA, selon le cas.

b) Violations et sanctions

1. Tous les officiels sont tenus en permanence de déclarer auprès du Programme de Certification Commun toute violation au Code de Conduite des Officiels, qu'il s'agisse d'une violation établie, soupçonnée ou supposée, dont ils sont conscients, les concernant eux-mêmes, ou concernant un autre officiel. Tout manquement à cette obligation constitue en lui-même une violation au Code de Conduite des Officiels.
2. Si la violation supposée a lieu sur place lors d'un tournoi, elle doit être signalée au Représentant de l'arbitrage de l'organisation concernée après enquête du superviseur/juge arbitre sur place. Le superviseur/juge arbitre sur les lieux est autorisé à prendre une décision concernant l'engagement de cet officiel à ce tournoi, y compris la décision de licencier un officiel d'un tournoi.
3. Les violations supposées ayant lieu à d'autres moments doivent être signalées par écrit au département de l'arbitrage de l'ITF.
4. A la réception d'un rapport concernant une violation potentielle du Code de Conduite des officiels, le représentant de l'arbitrage concerné devra promptement mettre en train une enquête sur la question et déterminer s'il est nécessaire de faire une enquête plus approfondie sur tous les faits concernant la violation supposée. S'il décide en ce sens, le représentant de l'arbitrage concerné devra informer le Jury disciplinaire et informer par écrit l'officiel dont il s'agit de la violation supposée qui doit être investiguée en lui donnant un minimum de 10 jours pour fournir toute information ou preuve qu'il juge pertinentes à cette enquête.

   Les représentants de l'arbitrage ont ensemble l'autorité de suspendre temporairement la qualification de l'officiel pendant la durée de l'investigation.

Le représentant de l'arbitrage concerné fera de son mieux pour conclure l'enquête dans des délais raisonnables.

5. A la fin de l'enquête, le Jury disciplinaire détermine s'il y a suffisamment de preuves pour conclure qu'une violation du Code de Conduite des officiels a été commise.
6. S'il est établi qu'une violation a été commise, le Jury disciplinaire décide la/les sanction(s) appropriées à imposer, le Jury disciplinaire ayant pris en considération tous les facteurs concernés, y compris, mais sans limite à, (1) la gravité de la violation, (2) la réputation et l'intégrité du jeu. La gamme de sanctions possibles est à l'entière discrétion du Jury disciplinaire et peut compter, mais n'est pas limitée à, (a) une réprimande assortie d'un avertissement quant au comportement futur de l'officiel, (b) un retrait de qualification ou (c) une suspension de la qualification pour une période de temps. Le Jury disciplinaire informera l'officiel promptement et par écrit du verdict et des sanctions imposées.
7. Toute décision du Jury disciplinaire prise sur la base d'une conviction, ou si la personne a plaidé coupable ou n'a pas fait opposition pour une accusation ou inculpation criminelle de tout délit de toute juridiction telle que spécifié dans la clause A)9 du présent Code de Conduite des officiels est finale.
8. Tout officiel contre qui une sanction pour violation du Code de Conduite des officiels est imposée, sauf dans le cas précisé dans la clause B)7 ci-dessus, peut faire appel contre cette décision par écrit dans les 14 jours (14) à partir de la date de la notification de la décision du Jury disciplinaire, en précisant les raisons détaillées pour cet appel. L'appel sera déposé auprès du Jury d'Appel, composé de quatre (4) personnes, représentant chacune l'ATP, les tournois des Grands Chelems, l'ITF et la WTA (dans le cas d'un arbitre international) ou de deux (2) personnes, représentant le département de l'arbitrage de l'ITF (dans le cas d'un arbitre à badge vert et/ou badge blanc). Ces personnes seront désignées au début de chaque année civile et n'auront aucune intervention dans l'enquête ou la décision du Jury disciplinaire. Le Jury d'appel fixera un lieu et une heure pour l'audition de l'appel, qui se déroulera en personne ou par vidéo conférence, dans les vingt et un (21) jours suivants la réception de l'appel. L'officiel aura la possibilité de présenter ses vues au Jury d'Appel par écrit. Le Jury d'Appel donnera son verdict dans les vingt et un (21) jours suivant l'audition. La décision du Jury d'Appel est finale.
9. Toute décision du Jury disciplinaire et/ou du Jury d'Appel liée au présent Code de Conduite des officiels peut être communiquée à des membres des Fédérations nationales et/ou à d'autres organes du tennis si cela est jugé nécessaire par le Jury disciplinaire ou par le Jury d'Appel, dans la mesure de ce qui est raisonnable.

*Note :* Le Jury disciplinaire en réfère aux représentants de l'ATP, des Grands Chelems, de l'ITF et de la WTA pour tous les arbitres internationaux (Bronze, argent et or) et au département de l'arbitrage de l'ITF pour tous les arbitres à badges verts et blancs.

## III INTERPRÉTATIONS

### A APPLICABILITÉ

Le présent article s'applique à toutes les épreuves homologuées ou reconnues par l'ITF, sauf indication contraire.

### B INTERPRÉTATIONS

**Jouer avec une/des corde(s) cassée(s)**

Dans le tennis professionnel, un joueur ne doit pas commencer à jouer un point avec une raquette dont la/les corde(s) est/sont cassée(s). Si un joueur casse une ou plusieurs cordes en cours d'échange il doit jouer jusqu'à la conclusion du point en question. Si le relanceur casse une ou plusieurs cordes en retournant un 1er service « let », il doit immédiatement changer de raquette. Si le relanceur casse une ou plusieurs cordes en retournant un 1er service « faute », il peut choisir soit de changer de raquette immédiatement, auquel cas le serveur a droit à un autre 1er service, soit de finir le point avec une ou plusieurs cordes cassées, auquel cas le serveur n'aura droit qu'au 2ème service.

**Support de tuyau/caméras sous le filet**

Si un joueur touche le support de tuyau /la caméra, on considère ces derniers comme faisant partie du filet. Si une balle touche le support de tuyau/la caméra, on considère ces derniers comme faisant partie du court.

**Le changement de chaussures/chaussettes mouillées**

S'il en fait la demande au début du changement de côté, un joueur se verra accorder un temps supplémentaire raisonnable à un changement de côté pour changer des chaussures/chaussettes qui sont mouillées, à condition que les nouvelles chaussures/chaussettes aient été préparées à l'avance. On n'accordera ce temps supplémentaire qu'une seule fois dans la partie, à moins que les dispositions relatives à « L'équipement mal ajusté » ne l'emportent (par ex. lorsque les chaussures/chaussettes mouillées rendent le court impraticable). Dans ce cas, l'arbitre de chaise sera habilité à évaluer chaque demande au cas par cas.

**Vue de l'arbitre de chaise masquée sur un point touchant à une question de fait**

Lorsque l'arbitre de chaise est responsable au premier chef pour une annonce (doublés, touchés et trous lorsqu'il n'y a pas de juge de filet) il/elle doit prendre une décision immédiatement. Si l'arbitre de chaise ne voit pas une de ces violations du règlement, on considère qu'il n'y a pas eu de violation et le point joué reste acquis.

**Lentilles de contact et lunettes**

Si un joueur porte des lentilles de contact ou des lunettes au début d'une partie, celles-ci sont considérées comme étant des équipements indispensables, et par conséquent le joueur a droit à un temps supplémentaire raisonnable pour réajuster ses lentilles ou ses lunettes (par exemple : lentilles sales ou lunettes cassées). Toutefois, les joueurs n'ont pas droit à un temps supplémentaire raisonnable lorsqu'ils décident de remplacer leurs lunettes par des lentilles de contact ou vice-versa (lorsque l'équipement utilisé n'a pas besoin d'être ajusté).

**Appareils électroniques**
Un joueur n'a pas le droit d'utiliser des appareils électroniques (par exemple : lecteur de CD, téléphone portable, etc.) pendant les parties, sauf autorisation du superviseur/juge arbitre ITF.

## ANNEXE A

## PORTAIL DE L'ARBITRAGE ITF

Les informations suivantes se trouvent sur le portail ITF de l'arbitrage : https://officiating.itftennis.com:

- Liste des officiels qualifiés
- Critères de certification
- Guide de l'arbitrage
- Règlements et guides
- Formulaires d'évaluation et guides
- Information concernant les écoles
- Désignations (Circuit pro, Coupe Davis, Fed Cup, tournois de Grands Chelems)
- Formulaire d'examen oculaire
- Tests à livres ouverts
- Annonces pour les arbitres de chaise (versions multilingues)
- Mode d'emploi du logiciel de planification des tournois (Pro, Juniors & Seniors)
- Formulaires électroniques pour
  - ITF Circuit Pro
  - ITF Circuit Juniors
  - ITF Circuit en fauteuil roulant
  - Coupe Davis par BNP Paribas
  - Fed Cup par BNP Paribas

## ANNEXE B

## FEUILLE D'ARBITRAGE ITF

SET No. 3

| Tie-break | Server Side | GAME | Format ☑ Tie-break | Doubles receivers | Time started | Games A | Games B | Ball change |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | A | 1 | A D C | | 12.35 | 1 | | |
| | B | 2 | C X T | | | 2 | | |
| | A | 3 | | | | 3 | | |
| | B | 4 | C D X X X | | | 4 | | |
| | A | 5 | | | | | | |
| | B | 6 | | | | | | |

TIME VIOLATIONS

| Team / Player(s) A. ADAMS | | | | | | | Team / Player(s) S. BROWN | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Step | Set | Games | Points | Player | 20s | 90s | Step | Set | Games | Points | Player | 20s | 90s |
| 1 | 3 | 2-0 | 30-15 | | ✓ | | 1 | | - | - | | | |
| 2 | | - | - | | | | 2 | | - | - | | | |
| 3 | | - | - | | | | 3 | | - | - | | | |
| 4 | | - | - | | | | 4 | | - | - | | | |

CODE VIOLATIONS (POINT PENALTY SCHEDULE)

| Team/Player(s) A. ADAMS | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Step | Set | Games | Points | Player | Code | Description |
| 1 | | - | - | | | |
| 2 | | - | - | | | |
| 3 | | - | - | | | |

| Team/Player(s) S. BROWN | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Step | Set | Games | Points | Player | Code | Description |
| 1 | 3 | 1-0 | 0-0 | | RA | AFTER LOSING THE GAME, HE BROKE HIS RACKET INTO PIECES. |
| 2 | 3 | 1-0 | 0-30 | | BA | DELIBERATELY HIT A BALL OUT OF THE STADIUM. |
| 3 | 3 | 3-0 | 0-15 | | UnC | SPAT IN THE DIRECTION OF A LINE UMPIRE AFTER A FOOTFAULT CALL. |

ABBREVIATIONS (CODE OF CONDUCT)

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Del | Unreasonable delays | BA | Ball abuse | CC | Coaching, coaches |
| AOb | Audible obscenity | RA | Racket abuse | UnC | Unsportsmanlike conduct |
| VOb | Visible obscenity | VA | Verbal abuse | | |
| | | PhA | Physical abuse | | |

## ANNEXE C

## PROCÉDURES ITF EN CAS D'INTERRUPTION MÉDICALE POUR ARBITRES DE CHAISE ET KINÉSITHÉRAPEUTES /SOIGNEURS

| HORS CHANGEMENT DE CÔTÉ OU REPOS DE FIN DE MANCHE | |
|---|---|
| **ENTRAINEUR** | **ARBITRE DE CHAISE** |
| | **AC** déclenche le chronomètre |
| | **AC**: **"*L'entraîneur a été appelé sur le court*"** |
| **Soigneur** arrive | |
| **Soigneur** commence l'évaluation | |
| **Soigneur** dit à l'**AC**: « *Début du traitement médical »* | **AC** remet le chrono à zéro et dit: **« *M. /Mlle ___ bénéficie d'une interruption pour traitement médical »*** |
| | **AC**: *« Encore 2 minutes »** |
| | **AC**: *« Encore 1 minute »** |
| | **AC**: *« Encore 30 secondes »** |
| **Soigneur** quitte le court | **AC**: « *Fin du traitement »* ;* ***"Reprise"***# |
| | Si le joueur n'est pas en mesure de jouer au bout de 30 secondes, on annonce une violation du Code de conduite pour Dépassement de temps intentionnel (*Delay of Game*) |

| AU COURS DU CHANGEMENT DE CÔTÉ OU DU REPOS DE FIN DE MANCHE | |
|---|---|
| **SOIGNEUR** | **ARBITRE DE CHAISE** |
| | **AC** déclenche le chrono pour les 90/120 secondes |
| **Soigneur** commence l'évaluation | |
| Avant que les 60/90 secondes se soient écoulées, **le Soigneur** dit à l'**AC**: *« Début du traitement médical »* | **AC**: **« *M. /Mlle ___ bénéficie d'une interruption pour traitement médical »*** |
| | Au bout des 60/90 secondes, l' **AC** remet le chrono à zéro |
| | **AC**: *« Encore 2 minutes »** |
| | **AC**: *« Encore 1 minute »** |
| | **AC**: *« Encore 30 secondes »** |
| **Soigneur** quitte le court | **AC**: « *Fin du traitement »* ;* ***"Reprise"***# |
| | Si le joueur n'est pas en mesure de jouer au bout de 30 secondes, on annonce une violation du Code de conduite pour Dépassement de temps intentionnel (*Delay of Game*) |

| APRÈS LE CHANGEMENT DE CÔTÉ OU LE REPOS DE FIN DE MANCHE | |
|---|---|
| **SOIGNEUR** | **ARBITRE DE CHAISE** |
| | **AC** déclenche le chrono pour les 90/120 secondes |
| **Soigneur** arrive | |
| **Soigneur** commence l'évaluation | |
| | Au bout de 55/85 seconds, **AC** demande au **Soigneur**: « *60/90 secondes presque écoulées. Êtes-vous toujours en train d'évaluer la condition du joueur ? »* |
| **Soigneur** dit à l'**AC**: « *Non. Changement de côté/fin de manche uniquement"* | **AC : « Reprise »** |
| | **OU** |
| **Soigneur** dit à l'**AC**: *« Évaluation non terminée »* | **AC** attend |
| **Soigneur** dit à l'**AC**: « *Début du traitement »* | **AC** remet le chrono à zéro et dit: **« *M. /Mlle ___ bénéficie d'une interruption pour traitement médical »*** |
| | **AC**: *« Encore 2 minutes »** |
| | **AC**: *« Encore 1 minute »** |
| | **AC**: *« Encore 30 secondes »** |
| **Soigneur** quitte le court | **AC**: « *Fin du traitement »* ;* ***"Reprise"***# |
| | Si le joueur n'est pas en mesure de jouer au bout de 30 secondes, on annonce une violation du Code de conduite pour Dépassement de temps intentionnel (*Delay of Game*) |

Seules les annonces de l'arbitre de chaise en **caractères gras** seront adressées au public. Toute autre communication devrait être adressée directement aux joueurs et au soigneur.

* Si le traitement est terminé et si le soigneur quitte le court avant que 3 minutes ne se soient écoulées, **l'AC** annonce: *« Fin du traitement »; **« Reprise »***

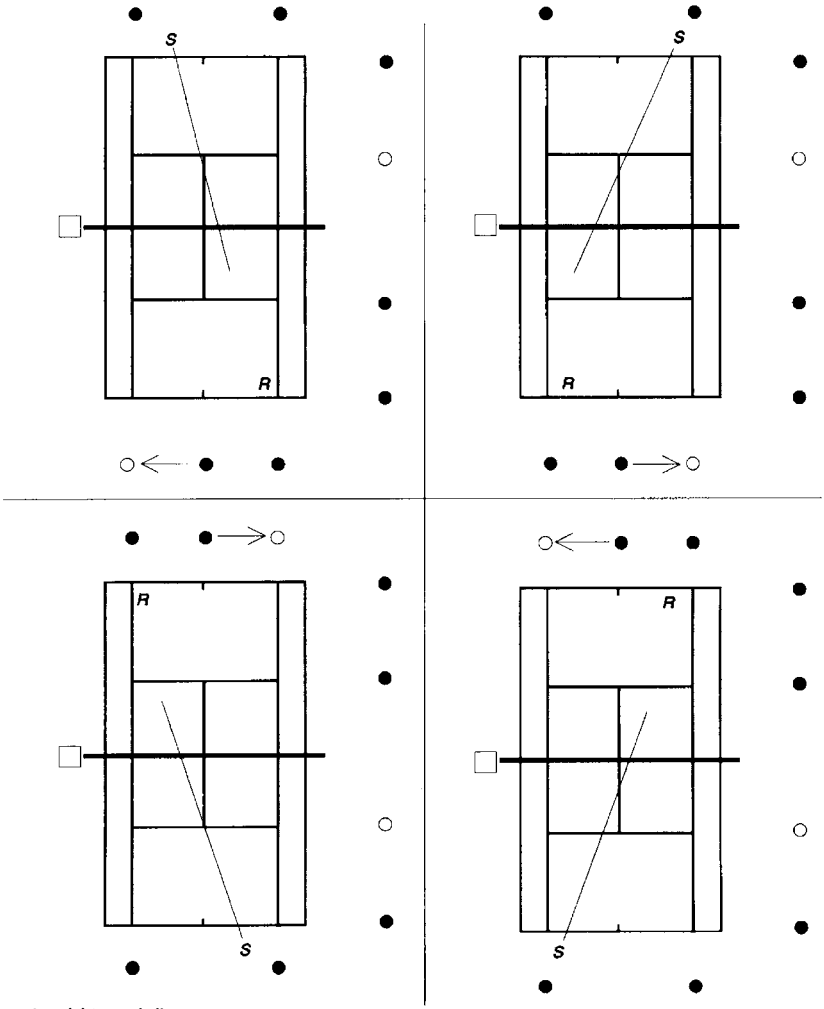
\# Après avoir annoncé *« Fin du traitement »* on accordera, s'il le faut, un délai suffisant pour que le joueur puisse remettre ses chaussures et ses chaussettes avant l'annonce ***« Reprise »***.

On devra également faire venir le superviseur/juge arbitre ITF après avoir fait appel au soigneur, et le superviseur/juge arbitre s'entretiendra avec le soigneur et l'arbitre de chaise pour échanger toutes informations utiles.

## ANNEXE D

## POSITION DES JUGES DE LIGNE ITF

### Sept (7) Juges de ligne




**Sept (7) Juges de ligne**

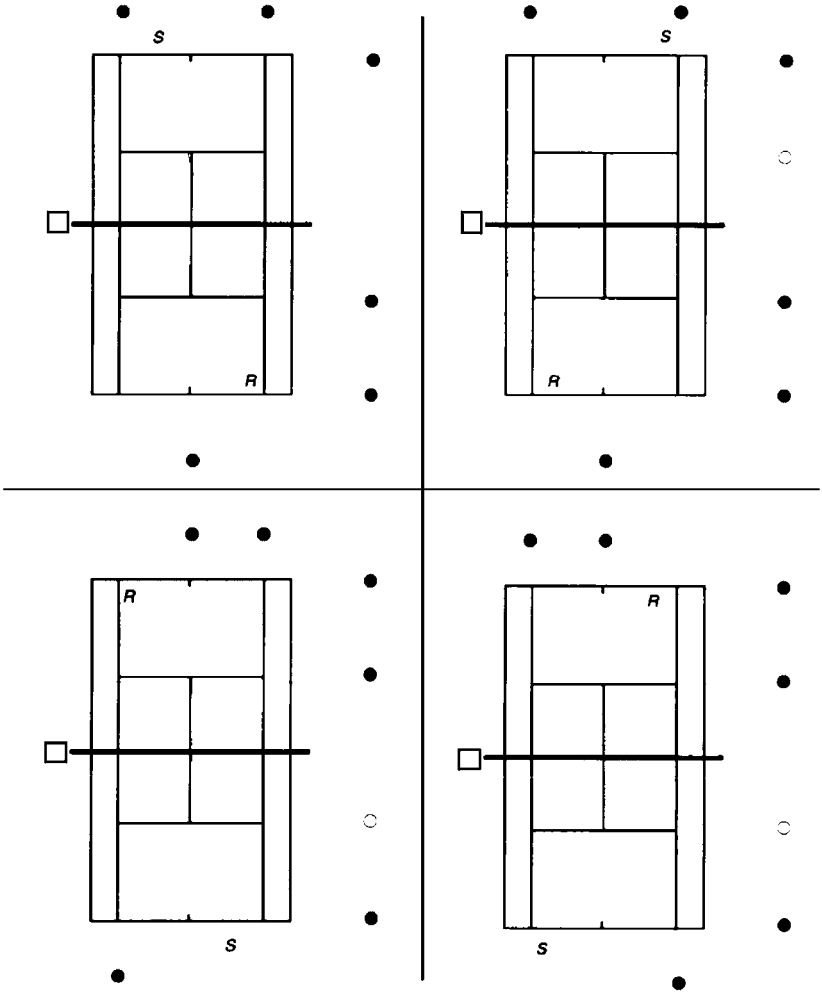
**A. Les lignes interne, externe et médiane sont couvertes par quatre (4) juges de ligne.**

**B. Toutes les longues sont jugées jusqu'au filet.**

**C. Le service est jugé du côté du relanceur et le juge de ligne de la médiane retourne sur la longue interne ou externe non-couverte après que le service ait été jugé.**

**D. Il y a du « Moving » pendant le jeu.**

## Six (6) Juges de ligne



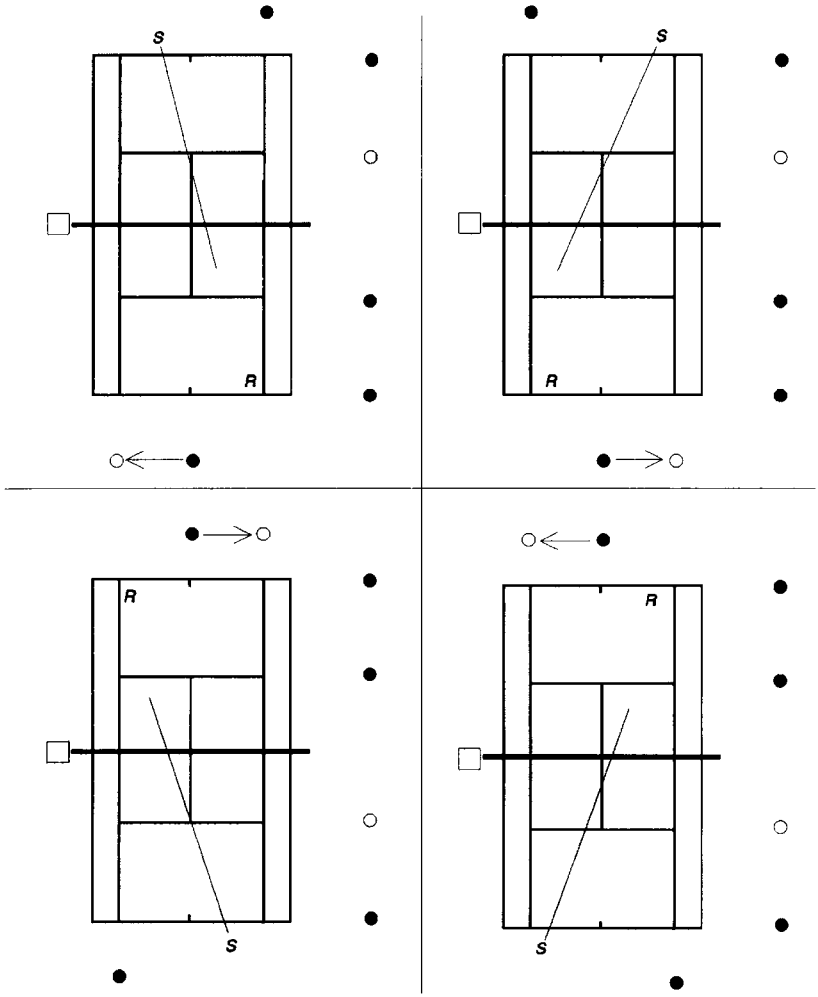

**Six (6) Juges de ligne**

**A. Les lignes interne, externe et médiane sont jugées par trois (3) juges de ligne.**

**B. Les lignes interne et externe sont jugées au travers du filet du côté du serveur et la médiane est jugée du côté du relanceur.**

**C. Il n'y a pas de « Moving » pendant le jeu.**

## Cinq (5) Juges de ligne




**Cinq (5) Juges de ligne**

**A. Les lignes interne, externe et médiane sont jugées par deux (2) juges de ligne.**

**B. Les affectations sont les mêmes que pour six (6) juges de lignes, mis a part que le juge de ligne de la médiane retourne sur la longue interne ou externe non-couverte après que le service ait été jugé.**

**C. Il y a du « Moving » pendant le jeu.**

## ANNEXE E

***AVIS AUX JOUEURS***

PROCÉDURES POUR LES PARTIES JOUÉES SANS ARBITRE DE CHAISE
Lors de ce tournoi, certaines parties seront disputées sans arbitre de chaise. Les joueurs sont priés de tenir compte des principes de base suivants lors de parties sans arbitre de chaise :

- Chaque joueur a la responsabilité de l'annonce des balles sur sa moitié du terrain.
- Toute annonce « dehors » ou « faute » doit être faite dès que la balle a touché le sol et de façon audible de l'adversaire.
- Si le joueur n'est pas sûr, il doit accorder le bénéfice du doute à son adversaire.
- Si un joueur annonce « dehors » une balle qui est « bonne » et s'en rend compte ensuite, on doit remettre le point, sauf si la balle en question est un coup gagnant ou que le joueur a déjà fait une autre annonce incorrecte dans la partie. Dans ce cas, le joueur ayant annoncé la balle « dehors » perd le point.
- Le serveur devrait annoncer le score avant chaque 1er service et d'une voix assez forte pour que son adversaire l'entende.
- Si un joueur n'est pas satisfait du comportement ou des décisions de son adversaire, il devrait faire appel au juge arbitre (ou son adjoint).

Pour les parties disputées sur terre battue, il existe des procédures supplémentaires que tous les joueurs devraient suivre :

- On peut procéder à une inspection de trace sur une balle qui termine un échange ou lorsque l'échange est interrompu (le retour réflexe est autorisé, mais ensuite le joueur doit tout de suite s'arrêter de jouer)
- Si un joueur n'est pas convaincu de l'annonce de son adversaire, il/elle peut demander à son adversaire de lui montrer la trace de la balle. Le joueur peut alors passer de l'autre côté du court pour voir la trace.
- Si un joueur efface la trace, il/elle donne le point à son adversaire.
- S'il y a litige concernant une trace, on pourra faire appel au juge arbitre (ou son adjoint) pour trancher.
- Si un joueur annonce une balle « Faute », il/elle devrait normalement être en mesure de montrer la trace.
- Si un joueur annonce une balle « Faute » qui est en fait « bonne » et qu'il s'en rend compte, le joueur ayant annoncé la balle « Faute » perd le point.

Les joueurs qui n'observent pas ces procédures avec fair-play s'exposent aux pénalités prévues dans le cadre du Code de conduite ITF pour Gêne volontaire et Conduite antisportive.

Toute question concernant ces procédures devra être adressée au superviseur ITF/juge arbitre.

*PROCÉDURES POUR SUPERVISEURS ITF/JUGES ARBITRES*

**PARTIES DISPUTÉES SANS ARBITRE DE CHAISE**

L'ITF reconnaît qu'à certains tournois, il n'est pas possible d'avoir un arbitre de chaise pour toutes les parties. Ces procédures ont été mises en place dans un souci de cohérence de sorte à ce que les parties dans le monde entier puissent être gérées de façon similaire.

Veuillez trouver ci-joint un Avis aux joueurs, énumérant quelques procédures à suivre pour les parties se déroulant sans arbitre de chaise. Si vous êtes le juge arbitre d'une épreuve dont les parties se jouent sans arbitre de chaise, veuillez-vous assurer d'afficher cet avis sur le site du tournoi.

De toute évidence, il peut survenir un certain nombre de problèmes au cours de ces matches ; il est donc essentiel que le juge arbitre (et ses adjoints) se promènent autant que possible entre les courts. Les joueurs apprécient le fait de pouvoir faire rapidement appel à un officiel en cas de problèmes. Les juges arbitres (ou leurs adjoints) auront recours aux procédures suivantes pour gérer les différentes situations qui se présentent.

**Annonces contestées** (pour les parties qui **ne se jouent pas** sur terre battue)

Si l'on appelle sur le court le juge arbitre (ou son adjoint) pour une contestation relative à une annonce et que celui-ci n'observait pas la partie, il/elle devrait demander au joueur qui a fait l'annonce (sur sa moitié du terrain) s'il est sûr de son annonce. Si le joueur confirme son annonce, le point joué reste acquis selon l'annonce du joueur.

*Si l'on estime que la partie gagnerait à être arbitrée, on tâchera de trouver un arbitre de chaise pouvant assumer toutes les fonctions et annoncer les lignes de sa chaise. Si cela n'est pas possible (s'il n'y a pas d'arbitre de chaise expérimenté, pas de chaise d'arbitre) on pourra demander au juge arbitre de demeurer sur le court pour assister au reste de la partie. Il/elle dira alors aux joueurs qu'il/elle corrigera toute annonce de balle qui lui semble manifestement incorrecte, auquel cas le joueur ayant fait l'annonce perdra le point.*

Si le juge arbitre (ou son adjoint) se trouve près du court et qu'il est en train de regarder une partie et remarque qu'un des joueurs fait une annonce de balle manifestement incorrecte, il/elle peut aller sur le court pour dire au joueur que son annonce incorrecte constitue une gêne involontaire pour l'adversaire et que le point doit être rejoué. Le juge arbitre (ou son adjoint) doit également prévenir le joueur que toute autre annonce manifestement incorrecte de sa part pourra être considérée comme une gêne volontaire et lui faire perdre le point. De plus, si le juge arbitre (ou son adjoint) est certain que le joueur fait délibérément des annonces manifestement incorrectes, il pourra lui infliger une pénalité dans le cadre du Code de conduite pour Conduite antisportive.

Les juges arbitres (et leurs adjoints) veilleront à ne pas trop s'impliquer dans les parties à moins que ce ne soit absolument nécessaire, et à ne pas faire usage de la règle de la gêne pour des annonces incorrectes sur des balles douteuses. Avant d'avoir recours à cette règle, on s'assurera d'être bien certain que le joueur a fait une très mauvaise annonce.

**Litiges relatifs à la trace** (terre battue uniquement)
Si le juge arbitre (ou son adjoint) est appelé sur le terrain pour résoudre un litige, il/elle devra demander aux joueurs s'ils sont d'accord sur la trace.
Si les joueurs sont d'accord sur la trace, mais pas sur son interprétation (bonne ou faute), le juge arbitre (ou son adjoint) devra décider si la trace indique que la balle était bonne ou faute.
Si les joueurs ne sont pas d'accord sur la trace, le juge arbitre (ou son adjoint) devra demander aux joueurs des renseignements sur le type de coup joué et la direction donnée à la balle sur ce coup. Cela pourra aider à localiser la trace. Si ce type d'information n'aide pas à localiser la trace, l'annonce du joueur qui se trouve du côté du court de la trace sera maintenue.

**Litiges relatifs au score**
Si le juge arbitre (ou son adjoint) est appelé sur le court pour résoudre un litige relatif au score, il/elle devra discuter avec les joueurs des points ou des jeux concernés afin d'établir les points et les jeux sur lesquels les joueurs sont d'accord. Tous les points ou jeux sur lesquels les joueurs sont d'accord restent acquis et seuls les points contestés seront rejoués.
Par exemple, un joueur affirme que le score est 40-30 et son adversaire affirme que le score est 30-40. Après discussion avec les joueurs, vous vous rendez compte que leur désaccord porte uniquement sur le fait de savoir qui a gagné le premier point du jeu. On doit décider de reprendre le jeu à partir de 30-30, étant donné que les deux joueurs sont d'accord sur le fait d'avoir chacun gagné deux points dans le jeu.
Quand c'est un jeu qui est contesté, on applique le même principe. Par exemple, un joueur prétend mener 4-3, mais son adversaire n'est pas d'accord, et affirme mener 4-3. Après discussion sur les jeux, vous vous rendez compte que les deux joueurs affirment avoir gagné le premier jeu. On doit décider de poursuivre la partie avec le score de 3-3 dans la manche, étant donné que les deux joueurs sont d'accord sur le fait d'avoir chacun remporté trois jeux. Le joueur ayant relancé au cours du jeu précédent servira le jeu suivant.
Après avoir résolu tout litige portant sur le score, il est important que le juge arbitre (ou son adjoint) rappelle au serveur d'annoncer le score avant chaque 1er service, de façon clairement audible de l'adversaire.

**Autres questions**
Il existe plusieurs autres problèmes qui sont difficiles à gérer lorsqu'il n'y a pas d'arbitre de chaise.
Lorsqu'il y a contestation concernant les lets, doublés et touchés, le juge arbitre (ou son adjoint) devrait essayer de tirer au clair ce qui s'est passé en discutant avec les joueurs et soit confirmer l'annonce faite soit faire rejouer le point, selon ce qui lui semble le plus approprié.
Seul le juge arbitre (ou son adjoint) peut annoncer les fautes de pied, et non pas le relanceur. Toutefois, pour annoncer une faute de pied, l'officiel doit être présent sur le court. Les officiels qui se trouvent à l'extérieur du court n'ont pas le droit d'annoncer les fautes de pied.
Les violations de Code pour Coaching et autres infractions ne peuvent être gérées que par le juge arbitre ; il est donc de la plus haute importance d'avoir sur le court

des officiels pouvant observer le comportement des joueurs et des coaches. Lorsqu'il inflige une pénalité pour violation du Code ou Dépassement de temps non intentionnel, le juge arbitre (ou son adjoint) devrait se rendre sur le court aussitôt que possible après la violation en question et faire part aux joueurs qu'il vient d'imposer une pénalité pour violation du Code.
La décision prise par le juge arbitre (ou son adjoint) est sans appel.
Les joueurs qui ne se conforment pas de façon équitable aux présentes procédures s'exposent aux pénalités prévues au Code de conduite pour Conduite antisportive, mais on n'aura recours à cette mesure que dans des situations claires.
Si vous avez des questions concernant les présentes procédures, n'hésitez pas à contacter le Département d'arbitrage de l'ITF (*ITF Officiating*) à Londres.

© ITF Limited, exerçant sous l'appellation International Tennis Federation
Tous droits réservés
2012

# ITF Foundation

The ITF Foundation is comprised of international manufacturers and companies involved in the tennis industry. The ITF and the ITF Foundation work together for the development and promotion of the game.

## Supporting Members:

DecoTurf | Plexipave
Divisions of California Products®

RuKort Concept 90

HAR TRU

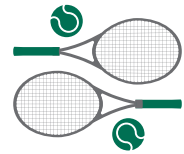
PTR

Wilson

## General Members :

Advantage Sport Coatings
American Sports Builders Association
Artengo
Babolat
Connor Sport Court
Dunlop Slazenger
Dunlop Sports Japan
Gamma
Grass Manufacturers
Greenset
Head
Limonta
Major Sports
Nassau
Nova Sports USA
Prince Sports
Rebound Ace Sports
Sporter
SportMaster Sports Surfaces
Sports Surfaces Technologies
Srixon Sports Thailand
Team Sports
Tennis Industry Association
TigerTurf International
Tretorn
Van der Meer Tennis University
Vigano Pavitex
WSP Textiles
Zsig Sports

Any organisation interested in joining the ITF Foundation should contact:
International Tennis Federation Bank Lane Roehampton London SW15 5XZ
tel: +44 (0)20 8878 6464 fax: +44 (0)20 8878 7799 email: foundation@itftennis.com



**PUBLIÉ PAR ITF LTD**

**BANK LANE ROEHAMPTON**

**LONDON SW15 5XZ UK**

**DOMICILIATION: PO BOX N-272, NASSAU, BAHAMAS**

**TÉL: +44 (0)20 8878 6464**

**FAX: +44 (0)20 8878 7799**

**WEB: WWW.ITFTENNIS.COM**

ITF®
International Tennis Federation